
PS, PS2, DC, N64, Xbox, GBA, GCube
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
V. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
2001 JÚNIUS
576,FT
576
KONZOL
CRAZY TAXI™
Playstation 2
"KAPDELATAXITAPIROSNÁL...!"

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 359-0576

SONY PLAYSTATION JÁTÉKOK



HÍVJ!

Játék	Ár
007 RACING	13990.-
007: THE WORLD IS NOT ENOUGH	13990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'SREVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS (VALUE SERIES)	4990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	19990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATIONMELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: THE GALLICWAR	7990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BARBIE SUPER SPORTS	7990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ:TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C&C RED ALERT	13990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	12990.-
CASPER	6990.-
CHASE THE EXPRESS	12990.-
CHICKEN RUN	13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2	13990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLATINUM)	8990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH	12990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER OF MIGHT &MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARKSTONE	14990.-
DEMOLUTION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DIE HARD 2	13990.-
DIE HARD TRILOGY CLASSIC	5990.-
DINO CRISIS 2	HIVJ
DISCWORLD II	13990.-
DOOM (BEST OF)	7990.-
DRIVER (PLATINUM)	7990.-
DRIVER II	13990.-
DUKE NUKEM:LAND OFBABES	7990.-
DUKE NUKEM:TIME TOKILL	4990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE 2000	13990.-
ELDORADO (D)	13990.-
EUROPEAN SUPER LEAGUE	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 2000 (EA)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX'99 SEASON	4990.-
FA PREMIERE LEAGUESTARS	13990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA 2000	13990.-
FINAL FANTASY IX	HIVJ
FINAL FANTASY VII.(PLATINUM)	7990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM)	7990.-
FORMULA ONE '97 (PLATINUM)	7990.-
FORMULA ONE '99	13990.-



Játék	Ár
FORMULA ONE 2001	13990.-
G-POLICE 2	12990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)	7990.-
GRANDIA	5990.-
GTA 2	7990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	7990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INTERNATIONAL TRACK& FIELD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK& FIELD 2	13990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
KOUDELKA	9990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LE MANS 24HOURS	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	11990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LION KING-SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE	13990.-
LOONEY TUNES RACING	9990.-
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR (PLATINUM)	8990.-
MEDAL OF HONOR 2	13990.-
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC.MISSION	5990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MR DOMINO	9990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MULAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	9990.-
MUPPET RACE MANIA	13990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR '98	9990.-
NASCAR 2000	13990.-



Játék	Ár
NBA BASKETBALL 2000	4990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	6990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NEED FOR SPEED 4. (PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	6990.-
O.D.T.	13990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
ODDWORLD: ABE'S ODYSEE (BEST OF)	7990.-
ONE	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POINT BLANK 3	12990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER'98	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RAILROAD TYCOON 2	13990.-
RAINBOW SIX-UBI EXKLUSIVE	5990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYMAN	9990.-
RAYMAN 2	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO	5990.-
RE-VOLT	13990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	9990.-
RESIDENT EVIL:SURVIVOR	9990.-
RIDGE RACER (VALUESERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THEROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SIMPSONS-WRESTLING	14990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDER-MAN	9990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
SPYRO: YEAR OF THEDRAGON	12990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-JEDI POWER BATTLES	9990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LITTLE MERMAID II.	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
THRASHER: SKATE ANDDESTROY	12990.-
TILT	7990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TIME CRISIS-PROJECTTITAN	12990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2	13990.-
TOCA WORLD TOURINGCAR	13990.-
TOMB RAIDER (VALUESERIES)	5990.-
TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)	7990.-
TOMB RAIDER II (VALUE SERIES)	7990.-
TOMB RAIDER III (PLATINUM)	7990.-
TOMBI	13990.-
TOMORROW NEVER DIES	7990.-
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLATINUM)	7990.-
TOY STORY RACER	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V-BALL	11990.-
VEGAS CASINO (VALUESERIES)	4990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL KASPAROV	9990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WING OVER 2	5990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORMS ARMAGEDDON	4990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-FILES	12990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-



HÍVJ!

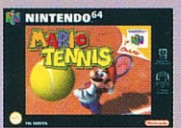
NINNTENDO 64 JÁTÉKOK



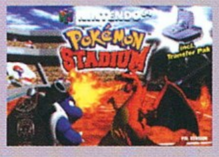
HÍVJ!

Játék	Ár
BANJO-KAZOOIE	17990.-
BATTLETANX	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BODY HARVEST	4990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-





Játék	Ár
LYLAT WARS (NO RUMBLE)	12990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
MARIOKART 64	16990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	19990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-
POKEMON SNAP	19990.-
POKEMON STADIUM 2	HIVJ
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	16990.-
SW-EPISODE I RACER	17990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	19990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
V-RALLY '99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
YOSHI'S STORY	16990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-



COLOR GAMEBOY JÁTÉKOK

Játék	Ár
10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ALICE IN WONDER LAND	11990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ALONE IN THE DARK 4	HIVJ
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
ARMY MEN	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
COLOR POWERMATE1	6990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
CROC 2	11990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HEXCITE	9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL	11990.-
INT.SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
K.O. KINGS 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAS VEGAS COOLHANDS	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO:ALPHA TEAM	9990.-
LEGO:RACERS	9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS	11990.-
MAYA THE BEE	9990.-
MICRO MACHINES1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PAC-MAN	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
PACMAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POK_MON GOLD	11990.-
POK_MON SILVER	11990.-
POK_MON TRADINGCARD GAME	9990.-
R-TYPE DX	9990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TOM AND JERRY	HIVJ
TONKA RACEWAY	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-

SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

Játék	Ár
4X4 EVO	17990.-
ARMORED CORE	19990.-
BOUNCER	HIVJ
CRAZY TAXI 2	HIVJ
DEAD OR ALIVE 2	17990.-
DINOSAUR (DISNEY'S)	19990.-



Játék	Ár
DONALD DUCK:QUACK ATTACK	19990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DYNASTY WARRIORS 2	19990.-
ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING	19990.-
ETERNAL RING	19990.-
EXTERMINATION	17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMP. (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FORMULA ONE 2001	17990.-
GRAN TURISMO 3	HIVJ
GUN GRIFFON BLAZE	19990.-
JUNGLE BOOK+DANCE M.	19990.-
KENGO	19990.-
KESSEN	19990.-
KNOCKOUT KINGS 2001	19990.-
KURI KURI MIX	16990.-
MADDEN NFL 2001	19990.-
MOTOGP	17990.-
NBA LIVE 2001	19990.-
NHL 2001	19990.-
ONI	17990.-
ONIMUSHA	HIVJ
QUAKE III REVOLUTION	19990.-
RAYMAN REVOLUTION	19990.-
READY TO RUMBLE 2 BOXING	17990.-
SHADOW OF MEMORIES	19990.-
SILENT SCOPE	19990.-
SKY ODYSSEY	17990.-
SMUGGLER'S RUN	17990.-
SSX	19990.-
STREET FIGHTER EX3	19990.-
SUMMONER	19990.-
SW STARFIGHTER	19990.-
SWING AWAY GOLF	19990.-
TEKKEN TAG	17990.-
THEME PARK WORLD	19990.-
UNREAL TOURNAMENT	19990.-
WILD WILD RACING	17990.-
X SQUAD	19990.-
ZONE OF ENDERS	19990.-







HÍVJ!

SEGA DREAMCAST JÁTÉKOK

Játék	Ár
AEROWINGS	7990.-
BASS FISHING+CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	7990.-
BUGGY HEAT	7990.-
BUST A MOVE 4	7990.-
DEEP FIGHTER	7990.-
DINO CRISIS (D)	7990.-
DINOSAUR	7990.-





Játék	Ár
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	7990.-
GTA 2	7990.-
JIMMY WHITE 2	7990.-
MAGICAL RACING TOUR - DISNEY	7990.-
MAKEN X	7990.-
PEN PEN	7990.-
POWER STONE	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	7990.-
RESIDENT EVIL 2	7990.-
RESIDENT EVIL 3 (D)	7990.-
ROADSTER	7990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	7990.-
SONIC ADVENTURE	7990.-
SPEED DEVILS	7990.-
SPIRIT OF SPEED	7990.-
STAR WARS RACER	7990.-
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	7990.-
THE NOMAD SOUL	7990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	7990.-
TOMB RAIDER 4	7990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (D)	7990.-
VIRTUA FIGHTER 3 TB	16990.-
WF ATTITUDE	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-



GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKOK



Játék	Ár
CASTLEVANIA	HIVJ
F ZERO MAX	HIVJ
KONAMI CRAZY RACERS	HIVJ
SUPER MARIO ADVANCE	HIVJ
TOP GEAR GT	HIVJ
TWEETY AND THE MAGIC GEMS	HIVJ



KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Termék	Ár
Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999.-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999.-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

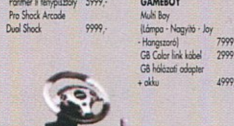
Termék	Ár
-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Termék	Ár
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Termék	Ár
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszóró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-



GAME BOY — GAMEBOY JÁTÉKOK

Játék	Ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DOUBLE DRAGON 2	6990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
FINAL FANTASY 1	9990.-
GODZILLA	7990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVERKING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE VERS	11990.-
POKEMON RED VERS	11990.-
POKEMON YELLOW VERS	11990.-
POPEYE 2	7990.-
SHADOWGATE CLASSIC	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS 3	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TINY TOON WACKY SPORTS	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Tartalom

REVOLUTION



Confidential Mission



Mat Hoffman's Pro BMX



Zone of the Enders



Gran Turismo 3



World's Scariest Police Chases



Spider-Man



Alone in the Dark

aktuális 39

Annyi CD tornyosul az asztalomon, hogy alig látom tőle a monitort – talán ezt hívják a nyári szünet előtti robbanásnak? Mivel az E3 bemutatót az idén hosszabbra vettük, mint eddig bármikor, néhány friss "érkezésnek" nem maradt hely – nem baj, legalább a következő szám is igen izmos felhozatallal büszkélkedhet majd. Igyekeztem átfogó képet adni az E3 bombasztikus hangulatáról, remélem sikerült is valamennyire – a nagy igyekezetben azért egy csomó mindent kifelejtettem – a legfontosabbakat, hehehe –, például a Square csodálatos Final Fantasy X-ét és az Ubi Soft Tarzan-ját (PS2), de hát ezek a címek úgyis főszereplők lesznek a jövőben.

Azért ebben a hónapban aztán tényleg nem lehet ok a panaszra: PS-re itt a Police Chases, PS2-re a GT3 és a Crazy Taxi, DC-re pedig a Confidential Mission. Elkezdünk foglalkozni a GameBoy Advance-szal is, mert tényleg látunk benne fantáziát. Remélem Csipi fantasztikus végigjátszásával sikerül lenyomnotok az Alone 4-et, az N64-eseknek a Banjo-t, a PS2 tulajok pedig befejezhetik az Extermination-t. S mire ezekkel végeztek, már jön is a következő Konzol. Néhány cím ízelítőnek a jövő hónap tartalmából: Shadow of Memories (PS2), Oni (PS2), Crazy Taxi 2 (DC).

Martin

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

1417-9296
ás:
t és Játékkártya nyomda RT
LDMANN csoport tagja)
lajdonos: Balogh Zsolt
rkesztő: Martin
rv: 576 Konzol Team
dai előkészítés: Titz Renáta
ágítás: Recent Kft.
a a Comgame Kft., 1136 Budapest,
ly Gy. utca 17.
cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
szti a Hírker Rt,
t és alternatív terjesztők
ethető: 576 KByte
game Kft.), 1389 Budapest,
32.
il: 576konzol@576.hu
ite: www.576.hu
p: Crazy Taxi

Hírek

bevezető

Annak is megvan a varázsa, ha az ember az utolsó pillanatban tudja meg, hogy utazik Amerikába az E3-ra. Nem kell aggódnia semmi miatt – a kezébe nyomják a repülőjegyet meg a költőpénzt, este bepakol, másnap elindul.

Azért megvan annak a "varázsa", ha az utolsó pillanatban derül ki: mész Amerikába az E3-ra. Többek között ugye minden normális repülőjegy már elfogyott. Ne is álmodj kényelmes New York-i átszállásról! Budapest-Párizs-Los Angeles lesz az útvonal. Na, majd meglátjuk...

A párizsi gép reggel 7-kor indul, egy órával előbb kint kell lenni Ferihegyen, az ugye testvérek között is hajnali 5 órás kelést jelent. Kivagyok, mint a sezlonrugó. A beszállás simán megy, az Air France légikisasszonyai csinosak, habár úgy bánnak a turistaosztály utasaival, mintha férgek lennének. Tomi kollegámmal rebegő szempillákkal ábrándozunk a tavalyi Swissair kiszolgálásról...melegszendvics, csoki, üdítő-hegyek, whisky-várak.

Két és fél óra Párizs, De Gaulle repülőtér. Hááát, mit mondjak, tapasztalataim szerint idáig ez a legmocskosabb, amivel valaha találkoztam nyugat-Európában! Van vagy 6 terminál, közöttük kisbuszok járnak körbe-körbe, ha nem vagy elég szemfüles és szorít az idő 2 átszállás között, könnyen lekésheted a következő járatot. Hála istennek ez ránk nem vonatkozik, köszönhetően "last minute beszerzett" jegyünknek 5 órát kell várnunk a losziba induló repcsire. Beállunk a "becsekkoló" sorba, hiszen tovább már nem Air France-al, hanem American Airlines-szal megyünk (éljen a jegyünk, ismét).

Nem akarok kétes felhangokat megütni, de úgy tűnik, Franciaországban nincsenek valódi franciák, legalábbis a reptéren nem. Egy fehér embert nem látni, a mi kígyózó sorunk mellett is valami arab(?) fiatalember próbálja útba igazítani a jobbra-balra hömpölygő tömeget. Erőszakosan veti magát rá a sorba beálló emberekre és ékes tunéziai angolsággal kérdezgeti mindenkitől: "Práblemz? Práblemz?". Megnézi a mi jegyünket is: "Áhh. Lász Engelez! Guud!" Na, szerencsére jó sorban állunk, konstatáljuk a Tomival. Igyekszik egyébként ő a többi ezer embert is eligazítani, de néha azt vesszük észre, hogy a 15 perccel ezelőtt a földszint-jobb irányba elküldött fekete család erősen leamortizálva érkezik újból vissza az emelet-bal bejáraton. Na, ezen igen jót röhögünk, az előttünk álló, fejét ide-oda kapkodó, már-már zokogó, riadt lányka biztos átvenne a jókedvünkből.

Egy órája dekkolunk, előttünk mindenkinek iszonytató problémái lehetnek, mert egy emberrel átlag 20 percet foglalkoznak. Kábé 5 percenként karon fogva bevezetnek OLDALRÓL a sor elejére egy-egy szenvedő arcot vágó utast, ezeken látszik, hogy már az életüket is odaadnák, csak jussanak haza valahogy. Nos, végül mi is sorra kerülünk, kiderül, hogy nem jó helyen állunk, mert itt csak az Air France utasok csekkolhatnak be. Menjünk át a B terminálra, utasít a kiscsaj. Jót röhögünk, még mindig van 3 óránk. Átmegyünk, bejelentkeznénk, de kiderül, hogy az amerikai gépre csak 1 órával az indulás előtt adják a beszállókártyát. Kész, feladjuk! Mondom a Tominak, hogy meghívom inkább az étterembe. Kellemes csalódás, mert 4x olyan jó a kaja, mint itthon és 1/3 annyiba kerül. Sőt, a végén újabb jó élmény ér minket, mert a beszállásnál sikerül az egyik általunk legjobban kedvelt helyet megszerezni, így a 12 órás utat nem kell végignyomorognunk!

A géphez busz visz oda. Jó sokáig megy, innen még jobban látszik, hogy milyen lepukkant ez a reptér. Talán még De Gaulle katonái is ott rejtőznek valahol a romok(?) között. Mellettünk döcög egy csomagszállító targonca, a halomba dobált motyók tetején egy piros táska vészesen inog. Mondom a Tominak, ez le fog esni, tíz dollárba! Tartja. A francia paraszt éles jobb kanyart vesz, a táska szép ívben landol a kifutópálya mellett árokban – a büdös életben nem fogja ott senki megtalálni, az ziher! Ünnepélyesen fogadalmat teszünk, hogy soha többet Párizs...

Los Angeles, te csodás! Mondhatni kialudva szállunk le a gépről, a belépés Amerikába szerencsére problémamentes. Bátran állítom, hogy az AA az egyik legjobb légitársaság – vagy csak szerencsések voltunk? Az idő jó, nem tűz a nap, a kocsik csodálatosak, délután 5 óra. Még mindig nem nyomorognak Amerikában, a kutyafáját! Felugrunk kedvenc autókölcsönzőnk kisbuszára és már száguldunk is az irodájukba. Öt perc papírmunka, kedélyes diskurálás, lássuk a kocsikat! Kiderül, hogy véletlenül minden személyautójuk elfogyott, kizárólag "minivan"-ek közül válogathatunk, amik 2x annyiba kerülnek. Viszont eszméletlenül királyul néznek ki! Oké, legyen az aranyszínű Ford Windstar. Beszállunk, ámulunk, a busz bombasztikus, 8 személyes, bőrös-klímás. Gyerünk a hotelbe, ami mindössze 4 utcányira van! Ez egyrészről jó, mert nem kell messze vinni majd a kocsit vissza, másrészről bosszantó, mert messze van a kiállítástól. Persze nem aggódunk, mert Los Angelesben a közlekedés gyerekjáték, minden utca merőleges ill. párhuzamos. A hotel király, hatalmas szoba, nagy franciaágyak, 72-es TV. Tomi dob egy gyors zuhanyt, én elalszom a kádban, hiába, nem könnyű az átállás...

Másnap hajnali 4-kor kipattanunk az ágyból. Ez van, átállás, ugye. Mondom a Tominak, ne az autópályán menjünk az E3-ra, mert túl gyorsan odaérünk, inkább a kertek alatt. Az ötlet jó, mert a Taco Bell éttermek korán nyitnak. Telenyomjuk a fejünket burítókkal, salsával, nachóval, meg Dr. Pepperrel. Néz is a Mexikóból átszökött(?) kiscsóka, hogy mit keres reggel 6-kor két fehér pali az étteremben.

A kiállítás környéke forgalmas, mint mindig, de szerintem kevesebb autó van és a parkolás is egyszerűbb, mint tavaly. Szerencsére nekem megjött az ingyen belépőm, csak a Tominak kell egyet venni. Beállunk a sorba, de már rögtön kamillázunk jobbra-balra (rossz magyar szokás, de nem tudunk róla leszokni), hogy mit osztogatnak esetleg. A sor mellett egy feka csaj terelget a jó népet, a lábánál egy doboz, tele Nintendós törölközőkkel meg pólókkal. A Tomi kér egyet, a csaj makog valamit és nem ad. Kár, mert ezekkel a cuccokkal a továbbiakban nem találkoztunk és fogalmunk sincs, hogy kinek sikerült belőle szerezni.

Én még mindig azt mondom, hogy kevesebb az ember, mint a múlt évben. Vadul kamerázok, Tomi fényképez. Végre 10 óra, üvöltve feltódul a tömeg a lépcsőn. Rögtön be a nagy "vegyes" terembe. Itt vannak a PC-re és konzolokra is egyaránt fejlesztő cégek: EA, Eidos, Sierra, stb. Elhatároztuk, hogy most akkurátusan végigjárjuk az összes létező céget és minden használható CD-t begyűjtünk, ezért kinyitjuk a kis műsorfüzetet és ikszeljük, ahol már jártunk. Hála istennek a speciális "Press Media" belépő minden ajtót megnyit, mindenhol megkapjuk, amit kérünk.

A show hatalmas: 2 óriási csarnok, 2 kisebb terem, további szobák és folyosók mindenfelé. Az előző év fényében én úgy érzem, hogy MINTHA a konzolok uralkodnának. Mindenki fejleszt valamilyen gépre, sokan a hajdani nagy "kizárólag PC-s" óriások közül áttértek konzolra is, mindenhol ott figyel a PS2 és az Xbox

Az EA óriás standja a terem közepén feszít, veszett nagy kivetítővel. Ezerrel nyomják a legújabb PS2 sportsorozatokat. Természetesen hosszú sor kígyózik az új Medal of Honor: Allied Assault bemutatóhoz is. Hátul a sarokban a Squaresoft, már 10:05-kor 50 ember áll sorba a Final Fantasy mozifilm előzeteséhez és ez a szám a 3 nap során csak nő. Eidos, szerény stand, mindenhova kiírták, hogy "kamerázni és fotózni tilos!". Lekamerázom a feliratot, aztán a játékokat is. A Tomi vadul fotózza őket, mi már csak ilyen szemetek vagyunk. Activision, óriási félcső a stand közepén. Mellette Dave Mirra-t és Tony Hawk-ot ismerem fel, de a közelükbe jutni nem tudok. Autogram ugrott. Az új Wolfenstein játék standjánál felállított páncélos járművön ül 4 szöszi modell csaj, akik mindenhova néznek, csak a nyálukat csorgató tömegre nem. Ez nem tetszik, anyázom is őket rendesen. Nyolc percig állok, mire tudok egy használható felvételt csinálni a mellükről. Infogrames, Ubi Soft, itt van mindenki. Méhecske módjára gyűjtögetünk, kamerázunk, fotózunk. Óránként kell levinni a kocsiba a teli zsákokat.

Második nap. Ezer CD-t gyűjtöttünk, némi papírdossziét is, de szinte semmi extra anyagot. Hol vannak a táskák, pólók és ezekhez hasonló trófeák? Egyre inkább eluralkodik rajtam az érzés, hogy "begizdult" az E3. Alig vannak modell csajok, talán 2 helyen lehet fótózkodni velük, de a sor óriási, állja végig, akinek 6 anyja van. Az Infogrames-nél pólót osztanak, de a Tomi azt mondja, épp most látott egy csávót, akinek 10 fekvőtámaszt kellett nyomnia a fekete rongyért. Na, én nem csinálok hülyét magamból, inkább megkeresem azokat a cégeket – mint pl. a THQ vagy az Acclaim –, akik kisebb szobákban bújtak meg. Esküszöm, még ők a legnormálisabbak, egy csomó cuccal felpakolva jövök ki a kisteremből meg az eldugott folyosókról. Na, nem ártana megvizsgálni a nagy konzolos termet is, ahol a Sony, a Nintendo és a Sega állít ki.

Harmadik nap, végre játszani is kéne! Próbálok belemerülni 1-1 progiba, de idegesít, ahogy a következő játékos a vállam felett a fülembe liheg. Elkocogok az Xbox standokhoz, megvizsgálom tüzetesebben a "jövő PC-jét". Valóban izmosan fest, jól futnak a játékok rajta és tényleg olyan "PC-s" fellingje van a grafikának. Kíváncsi leszek, nálunk hányan cserélik le majd a gépüket Xbox-ra. Közben azért figyelem, hogy a többi tízezer ember mit cipel, hátha kimaradok valamiből, de végül konstatálom, hogy ők is csak ugyanazokat a motyókat csípték fel, amiket én. Na, du. 3 óra körül már zúg a fejem a sok játék láttán, elég volt. A csodával határos módon megtalálom az időközben elveszett Tomit, bepattanunk a kocsiba és elhúzunk Venice Beach irányába megnézni az óceánt – vajon még mindig olyan csodálatos-e, mint tavaly volt?

Hazafelé ismét Párizs, most még lepusztultabbnak látom a repteret, mint idefelé. Ismét 5 óra cumi. Végre feljutunk a gépre, tele van vagy 30 román focista kölyökkel. Iszonyatos élmény, még most is égnek állna a hátamon a szőr, ha lenne. Tudnak viselkedni, éljen Csaucseszku nevelése! Az edzőjük már a hetedik sört kéri, a francia stewardess azt hazudja, hogy elfogyott. Csak érjünk már haza. Éjjel 12:30. Várjuk a csomagokat, mocskosak vagyunk és fáradtak. A csomagok nem jönnek meg. Kínomban nevetek, lehet, hogy az enyémet is látta valaki leesni a buszról Párizsban?

A kiscsaj a pultnál azt mondja, LEMARADTAK Franciaországban. Érdekes, 5 óra alatt nem tudták őket átrakni? Remélem még ki is fosztják majd őket, és hiába mentünk ki. Végül megoldódik a helyzet, másnap reggel megjönnek. Megyek az irodába E3 beszámolót írni...

Tamás kollegám megpróbálta fótókkal visszaadni az E3 hangulatát. Képeit a 9.-oldalon találjátok.

Martin



Csendes zsolozsmát mormolva araszoltam a Dreamcast stand felé. Nem mondom, hogy álmatlan éjszakáim voltak tőle, de valahol a szívem mélyén zavart az a sok állatság, amit különböző fórumokon a nyakamba – és a Konzol nyakába – zúdítottak néhányan. Hogy mi PS2 pártiak vagyunk, meg miattunk hanyatlik a Dreamcast scene és hasonló baromságok. Mintha én mondtam volna a Veres Mikinek meg a Böjtös Gabinak, hogy vegyenek inkább PS2-t is. Rájöttek ők maguktól, hogy egy olyan gép, amire 1 hónap alatt 2 játék érkezik nem sorolható a "tombolóan népszerű" kategóriába... Mindegy, szerencsére már a legelvetemültebb DC rajongók is kezdik belátni, hogy valami nincs rendben arrafelé. Legalábbis akinek egy kis IQ is szorult a fejébe, mindenképpen.

Nos, megérkeztem a DC standhoz. Henger-szerű erőd, bejutni szinte lehetetlen, kizárólag újságírói belépővel. A külső falakon monitorok, azokon nyomták a stuffokat a nagyközönségnek. Összesen PONT 20 játékot számoltam össze az E3-on DC-re (ebben nincsenek benne a Sega sportjátékai), így a 20 screenshot ablak megtöltése nem okozott problémát.

Az információs pultnál mogorva csajok – talán az járt az eszükben, hogy rövidesen új munka után kell nézniük, hehehe. Elmondom ki vagyok, kérnék egy CD-t, amin képeket és illusztrációkat találok. Erre mondja a csaj, hogy abból nekik alig van (ez az első napon volt, nyitás után 2 órával), és csak annak adnak, akinek előre lebeszélt találkozója van. Erre kérdem, hogy mi az anyámat mondjak az olvasóimnak, akik megint engem fognak szidni a Sega tökéletlensége miatt? Na, erre a csaj megmondta a Sega webes FTP címét, ahonnan letölthetem, amit akarok. Bravúros!

Sok hozzáfűznivalóm nincs. A játékok ígéretesek, szépek és talán jók is, de ez kevés. Főleg, hogy a Half-Life megjelenését már harmadszor tolták el...



Virtua Fighter 4 – Sega



Outtrigger – Sega



Phantasy Star Online Ver. 2 – Sega



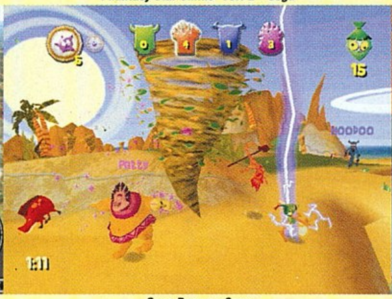
Jet Set Radio Future – Sega



Alien Front Online – Sega



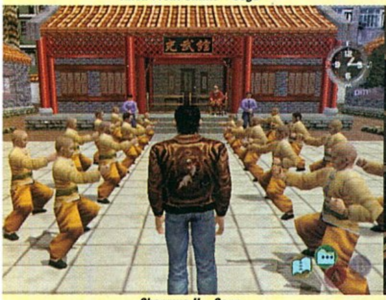
Propeller Arena – Sega



Ooga Booga – Sega



Super Monkey Ball – Sega



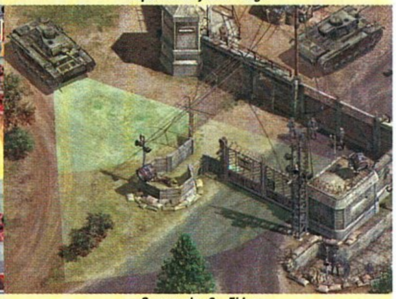
Shenmue II – Sega



Gun Valkyre – Sega



Bomberman Online – Sega



Commandos 2 – Eidos



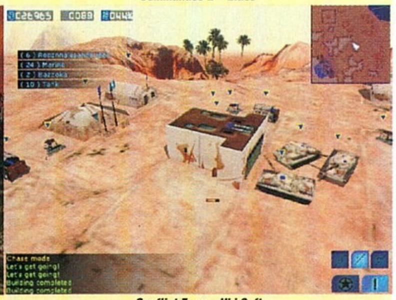
Half-Life – Vivendi



Galleon – Interplay



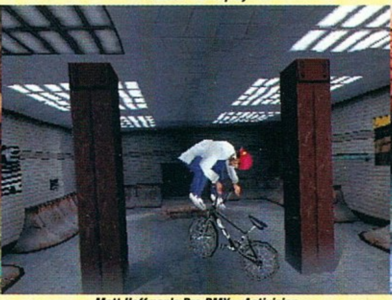
Evil Twin – Ubi Soft



Conflict Zone – Ubi Soft



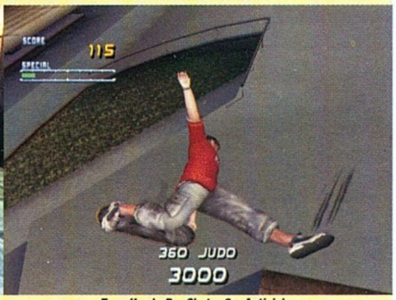
Heavy Metal Geomatrix – Capcom



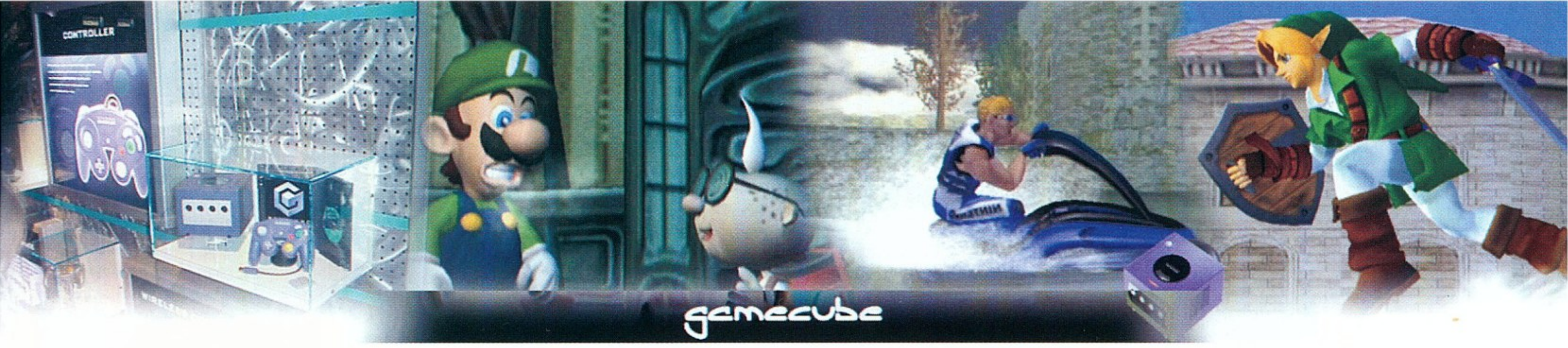
Matt Hoffman's Pro BMX – Activision



Soul Reaver 2 – Eidos



Tony Hawk: Pro Skater 2 – Activision



Vitán felül áll, hogy a nagyközönség az idén leginkább arra volt kíváncsi, melyik gép kerül ki győztesen a GCube Vs. Xbox párharcból – nos, szerény véleményem szerint a Game Cube vitte a pálmát! (Aki ismer engem és tudja, hogy milyen a hozzáállásom a Nintendo-hoz, mint céghez, az érzi ennek a kijelentésnek a súlyát!)

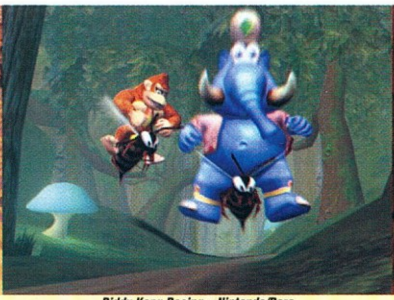
Azért ez a Nintendo még nekem is tud meglepetésekkel szolgálni! Kezdjük ott, hogy a cég iszonyú nagy standot épitet, talán még a Playstation "szigetnél" is nagyobbat. Az egyik (hátsó) felét a GBA játékok foglalták el, elöl pedig a GCube anyagok voltak kitéve. Kizárólag a saját Nintendo fejlesztések, de ezek közül szinte mindegyik. (N64 játékokat nem láttam, és ahogy a megjelenési listájukat elnéztem talán 4 progi várható a közeljövőben.) Minden játék kb. 6 gépen futott, így 10-15 perces várakozással az összest ki lehetett próbálni – kivéve a leglátványosabb stuffot, a Star Wars: Rogue Leader-t, ami csak 2 gépen ment, viszont 3 napig a Final Fantasy mozi-bemutatót überelő tömeg vette körül. Nem véletlenül, szerintem ez a létező leglátványosabb SW program, fantasztikus űrcsatáival, űrhajóival és a cikázó lézernyalábokkal.

A stand hátsó része egy hatalmas, magasított színpad volt, ahol 3 napig zakatolt a buli. Híres amerikai DJ-k nyomták a zenét, forró hangulatot csinálva az amúgy is tomboló közönségnek. Volt még valami nyereményjáték is, ahol valami veszettül izgalmasat (talán egy gépet?) lehetett nyerni, de annak még a közelébe sem jutottam, annyian szuszakolódtak, egymást taposva. A stand egyébként elég sötét volt, csak a monitorok villogtak, ehhez jött az irdatlan tömeg – tényleg úgy tűnt, hogy mindenki a Nintendo-ra kíváncsi. A játékosok között csinos Ninteno-ruhás lánykák mászkáltak, és aki elég sokáig+elszánt ábrázattal játszott, annak a kezébe nyomtak egy szivacs GCube-ot, vagy egy GBA táskát. Elképzelhetitek, hogy milyen nehéz volt így irányítóhoz jutni! Szerencsére azért minket sem ejtettek a fejünkre, Tamás barátom megoldotta a problémát, és szerelmet vallott az egyik csinibabának – pár perc múlva a kislány a raktárból szolgált ki minket "nagy tételben". Senki nem vitt haza az E3-ról annyi Nintendo ajándékot, mint mi, arra mérget veszek!

A bemutatott játékoknak ELKÉPESZTŐEN szép grafikájuk volt, mérföldekkel szebb, mint a PS2-nek vagy az Xbox-nak. Semmiféle pixelt vagy poligon-él "ricegést" nem lehetett tapasztalni, leginkább úgy tudnám érzékeltetni a látványt, mintha a Cube programoknak "festett" grafikája lett volna: nagyon igényesen elkészített figurák, gömbölyded formák, szépen rajzolt hátterek (remélem ez látszik a képekből, melyek általában NEM a játékok intróiból készültek!). Falra tudok mászni a legtöbb "erőgép" által produkált poligon-fáktól (vonatkozik ez akár a Gran Turismo 3-ra is!), amelyek 2D-s lapokból vannak összerakva, és a "kockafejű" szereplőktől. A GCube-nál semmi ilyet nem láttam. A Starfox Adventures például leginkább egy gyönyörűen renderelt GC filmre emlékeztetett azzal az apró különbséggel, hogy ez maga volt a játék.

Azért elájulni még korai, ugyanis vannak ennek a GCube sztorinak árnyoldalai is. Először is, mint mondtam csak Nintendo fejlesztésű játékok voltak kiállítva, és ha jól emlékszem más cégnél nem láttam GCube anyagokat. Pedig fejleszt rá az Acclaim, az Ubi Soft, a THQ, az EA, a Midway és az Activision is. Viszont ezeknek a cégeknek a press CD-jén nincsenek GCube képek, így gondolom a dolog még gyerekcipőben jár. Talán nem kapták meg a fejlesztőrendszereket? Ez a 10-14 játék szerintem kevés. Azonkívül a Nintendo megint hajlamos elkövetni azt a hibát, hogy játékai eléggé "gyerekesek". A Luigi's Mansion, a Diddy Kong Racing, az Animal Forest és a Super Smash Brothers sajnos erősen a "dedós" kategória határait súrolja. Amíg a PS2 vagy az Xbox tele van jobbnál-jobb akcióprogramokkal és sikertémákkal (horror, FPS, kommandós, autóverseny), addig a GCube stuffok többsége eléggé óvodás. Hiába néznek ki akármilyen jól a programok, ha nem kezdenek el sürgősen Soldier of Fortune, Gran Turismo vagy Metal Gear Solid-szerű játékokat fejleszteni, a GCube is szépen-lassan eltűnik a süllyesztőben a Pokemonjaival együtt!


Animal Forest – Nintendo


Diddy Kong Racing – Nintendo/Rare


Eternal Darkness – Nintendo


Kameo: Elements of Power – Nintendo


Phantasy Star Online – Sega


Pikmin – Nintendo

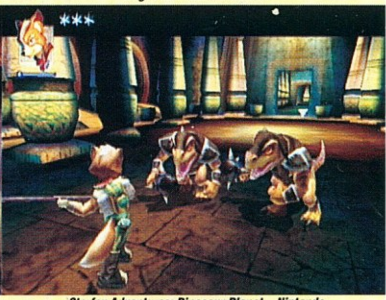

Metroid Prime – Nintendo


Luigi's Mansion – Nintendo


Raven Blade – Nintendo


Star Wars Rogue Leader – LucasArts

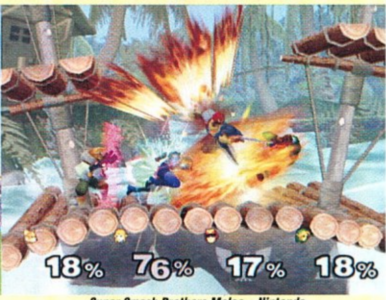

SGT Cruise – Titus


Starfox Adventures: Dinosaur Planet – Nintendo


Ricochet Rick – Titus


Waverace Blue Strom – Nintendo


Virtua Striker 3 – Sega


Super Smash Brothers Melee – Nintendo



game boy advance

Azt hiszem az idei E3 abszolút meglepetését mindenki számára a GameBoy Advance okozta. Ez a kis mütyűr elnyerte az "Erre senki sem számított" kategória fődíját. Elképesztő, hogy mennyi cég fejleszt a csodamasinára, de nem is ez volt a tulajdonképpeni meglepetés oka, hanem a fellelhető játékstílusok sokfélesége: az egyszerűbb verekedős és versenyes anyagokon túl rövidesen jönnek a véresen komoly stratégiai cuccok is, a sportjátékok, plusz a régi híres konzolos címek átiratai is. Olyan programok, melyek "hordozható" változatáról 1-2 évvel ezelőtt még álmodni sem mert senki!

Az E3-as tesztjátékok azonban kissé csalóka képet festettek, főleg egy sokat tapasztalt konzolos főszerkesztő számára. A GBA ugyanis a legtöbb helyen laptop méretű képernyőre volt kötve, amin a grafika sokkal jobban élvezhető, ugyebár. Némely cégeknél előfordult, hogy bivalyerős "csirkekeltető" lámpa világította meg az apró képernyőt. A hatalmas, több méteres kivetítőkről már nem is beszélek, amin a pixeles, de – tudva azt, hogy egy hordozható gépről van szó – hihetetlenül látványos grafika őszinte csodálkozást váltott ki a nézelődő tömegből. Itt, a szerkesztőségben, "élőben" az első két tesztjáték eléggé lefárasztotta a szemem (kerestem is a kontraszt szabályzót, mert nekem a kép sötétnek tűnt), bár én sosem voltam az apró képernyő rabja. Nem akarok jóslatokba bocsátkozni, ezért nem mennék bele, hogy szerintem a GBA hazánkban mekkora sikert fog aratni. Sajnos sosem voltunk a "hordozható konzolok" nemzete, de talán most, a GBA iszonyúan erős programfelhozatalával elindulunk a japánok és Amerika felé... Hála istennek a Nintendo rájött (na jó, ez túlzás, kapizsgál valamit), hogy igazi sikert csak akkor érhet el a piacon, ha felhagy "mindent csak az óvodásoknak" politikájával és belenyúl az "erőszakosabb" címekbe is.

Alább megpróbáltam minden érdekesebb címet bemutatni, de félúton rájöttem, hogy ahhoz 2 oldal is kevés lenne. Egyszerűen lehetetlen cégenként 5-6 GBA stuffot felvonultatni, így a teljesség igénye nélkül mazsoláztam. Böngésztem a cégek CD-it, írtam a címeket, és nem hittem a szememnek, hogy már a jóval túl vagyok az 50. játékon is. Mindegy, GBA rovatunk elindult, így ezentúl a GBA teszteket is megtaláljátok az 576 Konzol hasábjain.

Ez a 20 játék töredéke annak, ami a közeljövőben meg fog jelenni, vagy már az újság megjelenésével egy időben a boltokba kerül. Azért felsorolnék még néhány címet, csak úgy kedvcsinálónak: Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim), Atlantis, The Lost Empire (THQ), Doom (Activision), Dukes of Hazzard 3 (SouthPeak), F-14 Tomcat (Majesco), LEGO Bionicle (LEGO), Metroid 4 (Nintendo), Namco Museum (Namco), Prehistorik Man (Titus), Rayman Advance (Ubi Soft), Robocop (Titus), Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway), Spider-Man: Mysterio's Menace (Activision), Star Wars EP1: Jedi Power Battles (THQ), Tarzan (Ubi soft), Tactics Ogre: Gaiden (Nintendo).



Final Fight One – Capcom



Breath of Fire – Capcom



Advance Wars – Nintendo



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge – Nintendo



X-Men: Reign of Apocalypse – Activision



Broken Sword – Revolution Software



Diddy Kong Pilot – Nintendo



Castlevania: Circle of the Moon – Konami



Jurassic Park: Primal Fear – Konami



Kao the Kangaroo – Titus



Magical Vacation – Nintendo



Mario Kart Advance – Nintendo



Sonic Advance – Sega



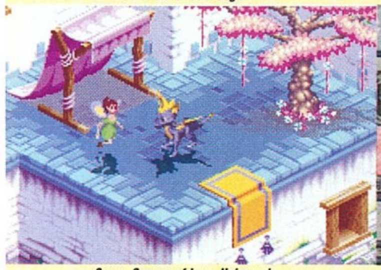
Army Men – 3DO



Phalanx – Kemco



Mech Platoon – Kemco



Spyro: Season of Ice – Universal



Rogue Spear – Ubi Soft



Top Gear GT Championship – Kemco



Wario Land – Nintedo



playstation

Érdekes, de inkább lehangoló volt a Playstation felhozatal az E3-on. Nem is a játékok mennyiségével volt baj – körülbelül 35 játékot számoltam meg –, hanem a minőségükkel. Rendben van, hogy a PS piac már tényleg csak az utolsókat rúgja, de azért nem kéne így meggyalázni az emlékét. Az itt bemutatott 20 játék fele óvodásoknak való gagyi cucc, ami felháborító: Nicktoons, Goofy, Tintin, Monsters – mi történt kedves PS fejlesztők, elfogytak az ötletek?

Vannak azért ígéretes címek is, melyek közül kiemelném a Black & White-ot (Midas) és a Commandos 2-t (Eidos), bár az utóbbira nem tennék be pénzt, hogy tényleg megjelenik. Mivel képet nem sikerült szereznem róla, talán még bemutatható állapotban sincs. Az Atlus sok-sok kellemes órát szerez majd a stratégiai-RPG rajongóknak Final Fantasy Tactics klónjával, a Hoshigami-val. A programot 1 órán keresztül nyüstöltem az Atlus standján, miután jól összehaverkodtam a japán PR-es fickóval. Elmondhatom, hogy a grafikája jobb, mint a FFT-nek! Érdekes lehet még a Technomage (Infogrames) is, mert a kinézete nagyon kellemes. Nem lesz egy Gran Turismo, de talán el lehet majd szórakozni az Infogrames Europe Racer-ével. Természetesen jön még a Fifa 2002 (EA) és egy igen aranyos, klasszikus témát feldolgozó program, az ET: Interplanetary Adventure (Ubi Soft). További címek: Kiss Pinball (Take 2), Spec Ops: Ranger Elite (Take 2), Monster Force (Konami), Motorcross Mania (Take 2), Power Rangers: Time force (THQ), Lego Stunt Rally (Lego), Mega Man X6 (Capcom), Dragon Warrior VII (Enix), Kamurai (Namco).

Végére hagytam az E3 legnagyobb csalódását, a Syphon Filter 3-at. Három gépen futott a játék, de a három nap alatt alig játszott vele valaki. Talán azért, mert tök ugyanaz volt, mint az előző két rész, csak a helyszíneket cserélték ki. Lehet, hogy ezt az epizódot már PS2-re kellett volna fejleszteni? Nekem egyébként – úgy ránézésre – semmi bajom nem volt vele, főleg az ősserdős pálya keltette fel az érdeklődésemet. Ha nagyon nem lesz semmi játék, azért megéri majd kipróbálni.



Goofy's Fun House – Ubi Soft



Final Fantasy Chronicles: Final Fantasy IV – Squaresoft



Black & White – Midas



Final Fantasy Chronicles: Chrono Trigger – Squaresoft



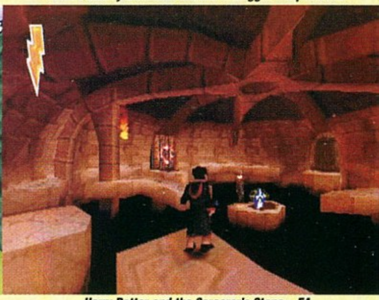
Men in Black: The Series - Crashdown – Infogrames



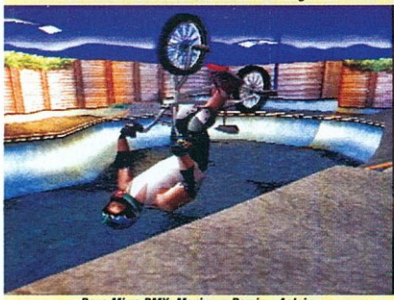
Hoshigami: Ruining Blue Earth – Atlus



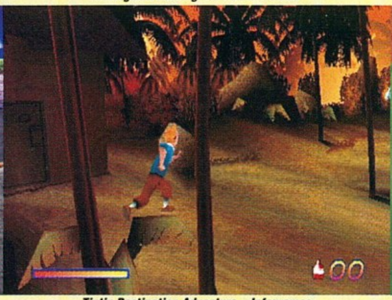
Monsters, Inc. – Sony



Harry Potter and the Sorcerer's Stone – EA



Dave Mirra BMX: Maximum Remix – Aclaim



Tintin Destination Adventure – Infogrames



Sheep, Dog'n'Wolf – Infogrames



Nicktoons Racing – Infogrames



Syphon Filter 3 – Sony



Atlantis: The Plost Empire – Sony



Spider-Man: Enter Electro – Activision



One Piece Mansion – Capcom



Traffic Giant – Jowood



Virtual Kasparov – Titus



X-Men Mutant Academy 2 – Activision



Technomage – Infogrames



playstation 2

Az idén a PS2-nek irtó nehéz dolga volt, hiszen nem mint "vadiúj" csodamasina mutatkozott be, hanem mint "befutott" konzol. Az emberek eredményeket, látványosságot, cirkuszt akartak – és megkapták! A PS2 tulajdonosoknak nem kell aggódniuk: az elkövetkező év(ek)ben bőségesen el lesznek látva nyalánkságokkal!

A legtöbb játékot egyértelműen PS2-re vonultatták fel. 3 napig böngésztem csak a PS2 cuccokat, és szerény számításaim szerint 130 progi volt kint az E3-on, de ennél biztosan többről szól a fáma, hiszen olyan címek is fel lettek röppentve, melyekhez még képeket sem nagyon adtak ki a cégek. Nos, 20 screenshot helyre 130 játékot nehéz összeválogatni! Egyik cím hangzatosabb, mint a másik, próbáltam én mindent megmutatni, de hiába...

A show egyik legnagyobb durranása egyértelműen a Capcom Devil May Cry című vámpírgyilkos eposza volt. 3 napon keresztül non-stop tömeg állta körül a játékot, és eszméletlen emberhegy gyűlt össze akkor is, amikor elkezdték nyomni a videóját a hatalmas kivetítőn. Szintén nagy ováció kísérte a Konami Silent Hill 2-jét, ami olyan véres horror, hogy fogalmam sincs, miként ment át a cenzorokon?! Az Electronic Arts 7 lakat alatt őrizte 2 Medal of Honor játékát, a Fighter Command-ot és a Frontline-t, de szerintem ezek is nagy vihart fognak kavarni. Az FPS dömpingből kiemelkedett a No One Lives Forever (EA), az Aliens: Colonial Marines (Fox Interactive) és a Soldier of Fortune (Majesco). További címek az érdekesebbek közül: The Lost (Crave), Grand Theft Auto 3 (Rockstar Games), Dead to Rights (Namco), Legacy of Kain: Blood Omen 2 (Eidos), State of Emergency (Rockstar Games), Batman (Ubi soft), Run Like Hell (Interplay), Prisoner of War (Codemasters), World Destruction League: WarJetz (3DO), Herdy Gerdy (Eidos), Escape from Monkey Island (Lucasarts), Resident Evil Code: Veronica X (Capcom), Kessen 2 (EA), Dynasty Warriors 3 (Koei), ICO (Sony).

Végül megemlíteném személyes kedvencemet, az E3 egyik legjobb PS2 játékát, a SOCOM: US Navy Seals-t. Ez egy 3D-s kommandós istenjáték, amelyben a "fókák" küzdenek a terroristák ellen. 6 PS2 volt hálózatba kötve, hát mit mondjak, beleizzadtam a bugyimba, olyan király a stuff. Kiadója a Sony, fotózni nem lehetett, használható kép nincs róla...



18 Wheeler – Acclaim


Ace Combat 4 – Sony


Kingdom Hearts – Squaresoft


Frogger: The Great Quest – Konami


Klonoa 2 – Sony


James Bond 007: Agent Under Fire – EA


Jurassic Park: Survival – Vivendi


Devil May Cry – Capcom


Maximo: Ghosts to Glory – Capcom


MotoMayhem – Infogrames


Silent Hill 2 – Konami


Primal – Sony


Shadow Man 2 – Acclaim


Rune: Viking Warlor – Take 2


Commandos 2 – Eidos

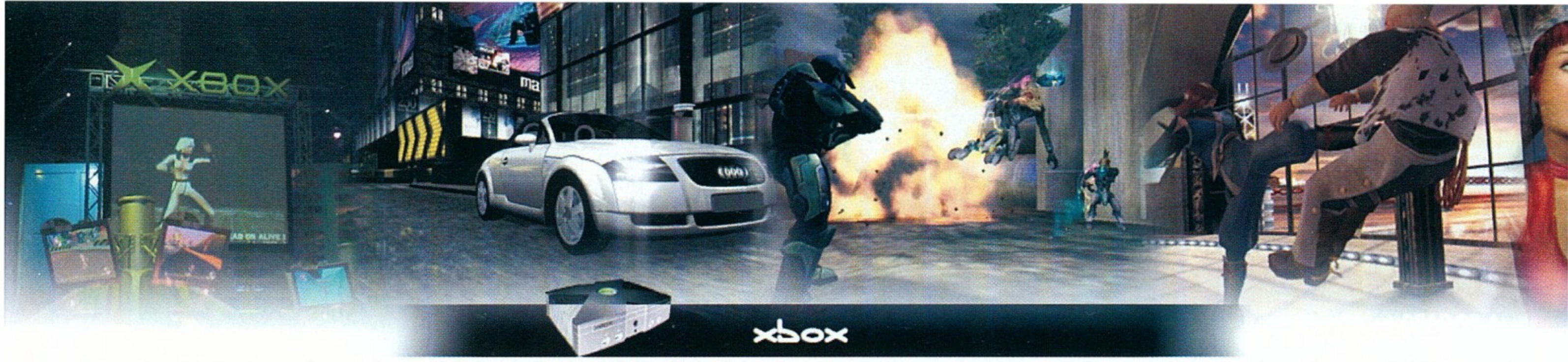

Drakhan – Sony


Silent Scope 2: Dark Silhouette – Konami


Stuntman – Infogrames


Thundehawk: Operation Phoenix – Eidos


Red Faction – THQ



xbox

Apja konzol, anyja PC = Xbox. Most először, az idei E3-on lehetett végre "testközelből" megismerkedni Bill Gates "bosszújával" – túl sok pénz van a konzolpiacon, Billy-fiú nem hagyhatta, hogy neki ne jusson belőle.

Most biztosan azt kérdezitek, hogy "Akkor melyik jobb?". Háát, nehéz a válasz. Technikai adatait tekintve biztos, hogy az Xbox messze erősebb, mint a GCube, a PS2-nél meg legalább 2x gyorsabb. Talán 1-2 adatot kivéve az Xbox a nyerő mindkét szuperkonzollal szemben. De ez még nem jelenti azt, hogy annyival jobb is! Minden azon múlik, hogy mennyire egyedi és komoly programokat fognak rá fejleszteni – és ebből a szempontból egyelőre a PS2 messze megelőzi a hibridkonzolt.

Mielőtt belemennék a részletekbe nem árt végiggondolni, hogy kinek szánja Bill az Xbox-ot? Aki eddig elvakult PC rajongó volt (esetleg a munkahelyi PC-jén játszott, vagy otthon a munkájához is azt használta), az néhány "konzolklón" mászkálós-akcióprogram miatt nem cseréli le az évek óta drága pénzen fejlesztgetett gépét. Profi Quake-esek, Counter-Strike-osok vagy Half-Life-osok nem fogják megszokni a kontrollert az egér-billentyűzet kombináció helyett. Aki Nintendo lázban égett, Banjo-val feküdt és Mario-val kelt, vagy esetleg fiatalkorú, az biztosan a GCube mellett fog dönteni. Aki 6 évig élvezte a Playstation több mint bőséges programkínálatát, az már váltott PS2-re, vagy épp gyűjti a pénzét rá. De akkor kinek? Annak, aki megteheti, hogy több konzolt is tartson, vagy annak, aki most lép be a konzolok világába és a "legerősebbet" választja. Elég vásárlóerőt képvisel majd ez a réteg?

Részemről nem vagyok elájulva a géptől. Ha a grafikáját nézzük, szinte egy az egyben PC érzéseket kelt. Mintha egy mai szinten bivalyerős gépen futtatnánk a játékokat, semmi több. A látvány meggyőző, de azért "tipikusan" PC-s minden: kis túlzással papírból kivágott poligonfák, poligonemberek, poligonautók, minden tű éles kontúrokkal. Nincsenek sehol a GCube kerekded "rajzolt" figurái vagy a PS2 dögös karakterei. Ne tévesszenek meg senkit az alább bemutatott képek sem, hiszen legalább a felénél a Microsofton kívül senki sem tudja megállapitani, hogy valójában a játékot ábrázolják-e, vagy esetleg egy renderelt képről van szó. Jó, természetesen jönnek nagyon eredeti és nem annyira PC feelinges stuffok is a gépre, de én biztos vagyok benne, hogy rövidesen elárasztják a piacot az igénytelen PC átiratok, ahol csak a kontrolleres-irányítást kell újrakódolni, meg a gép hardverére optimizálni a kódot.

Ami mindenképpen a gép mellett szól, hogy sok olyan tipikusan konzolos játéktípus az előtérbe kerülhet végre, amit eddig csak elvétve jelentettek meg PC-n: 3D-s verekedős anyagok (Dead or Alive 3), 3D-s mászkálós cuccok (Malice), a 3D-s haladós-verekedős progik (New Legends) és az olyan sportprogramok, mint az Amped: Freestyle Snowboarding. Ha ezeket fogják erőltetni, még sikeres is lehet az Xbox. Mindenesetre a PS2-re biztosan nem jelent veszélyt, és remélem a Game Cube-ot sem fogja kiszorítani a piacról! Az E3-on én úgy tapasztaltam, hogy az Xbox nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.


Airforce Delta Storm – Konami

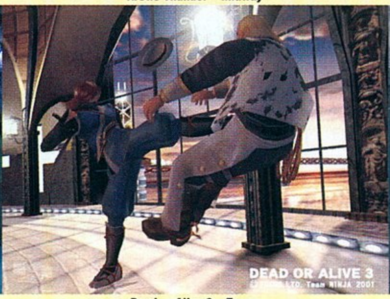

Amped: Freestyle Snowboarding – Microsoft


Arctic Thunder – Midway


Azurik: Rise of Perathia – Microsoft

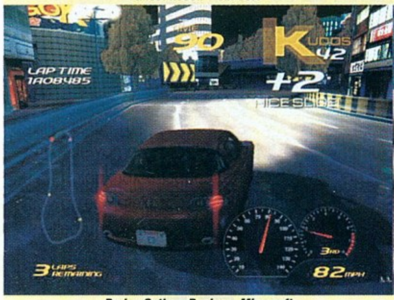

Ghost Recon – Ubi Soft


Fuzion Frenzy – Microsoft



Dead or Alive 3 – Tecmo


Blood Wake – Microsoft


Projec Gotham Racing – Microsoft


Halo – Microsoft

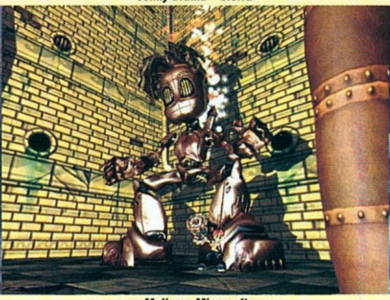

Jonny Drama – Sierra



Loons – Infogrames


New Legends – THQ


Medal of Honor: Allied Assault – EA


Malice – Microsoft


Mad Dash Racing – Eidos


Night Chaster – Microsoft

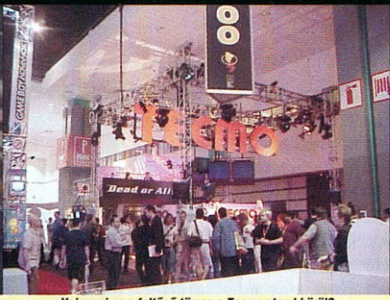

Oddworld: Munch's Oddysee – Microsoft


Shrek – TDK


Test Drive – Infogrames



Te melyiket választanád? A pulykát vagy a verdát?



Vajon mi ez a feltűnő tömeg a Tecmo stand körül?



Jaaa, most már értem! Kedvenc játékom lett a DOA3!



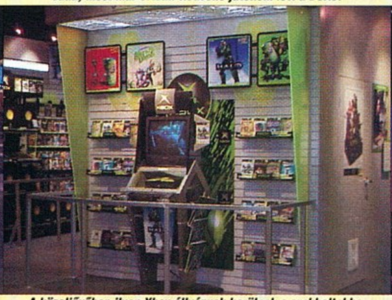
Látványos összeállítás, nem? Remélem a Nintendo ezúttal nem hibázik!



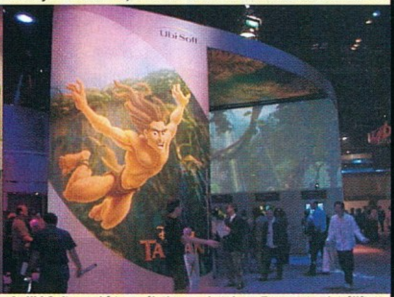
Spyro élt, él és élni fog! Ahogy látom, Crash-től sem szabadultunk meg



Az Infogrames tudja, hogy a csinos csajok vonzzák a látogatókat.



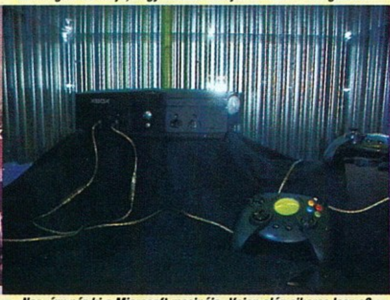
A közeljövőben ilyen Xbox állványok kerülnek a szakboltokba.



Az Ubi Soft nem bízta a véletlenre – hatalmas Tarzan standot állított.



Kemco-ék is ezerrelnyomulnak GameBoy Advance játékaikkal.



Nos, így néz ki a Microsoft masinája. Vajon elég sikeres lesz-e?



Rogue Spear GBA-n? Ez hihetetlen! Mi jöhet még?



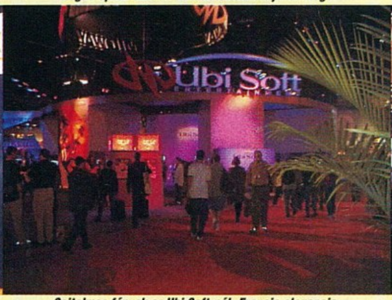
Íme a SEGA megközelíthetetlen erődje – vagy inkább kriptája?



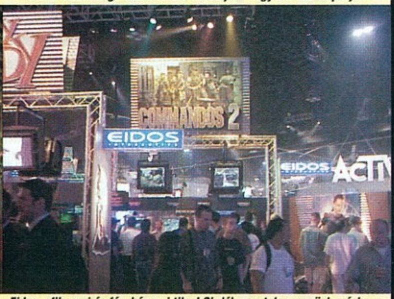
PS2 istencsászár játék = SOCOM. 6 gép hálózatban + 1 felügyelő.



Ki mondta, hogy a DragonBall Z halott? Nagyon is él!



Sejtelmes fények az Ubi Soft-nál. Francia elegancia.



Eidos = filmezni és fényképezni tilos! Gizdák vagytok, megyünk máshova.



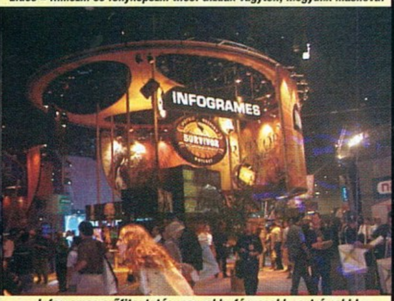
Konami horror parádé: SH2. A tömeg fetrengett (okkal)!



A Nintendo kitett magáért – minden eddiginél nagyobb standjuk volt.



Tipikus japán manga-stand, anime karakterekkel. Namco.



Infogrames erőfitogtatás: nagyobb, fényesebb, extrémebb!



A vitrinekben Final Fantasy mozifilm relikviák. Sajnos nem eladók!



A Playstation birodalom belülről. Szabad gép sehol.



Stuntman-ként vetettem volna rá magam a ... ... kocsira.



Mennyi időt tudnál itt eltölteni? Jó erőnléttel akár 3 napot is!



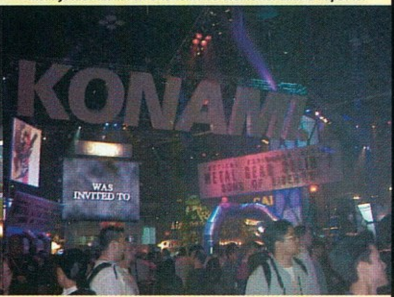
Disney + Squaresoft produkció = Kingdom Hearts. RPG bombasiker!



Csendélet a Sony standon belül.



Xbox bűnbarlang + óriás kivetítő + mérsékelt tömeg.



Konami bűnbarlang + óriás kivetítő + hatalmas tömeg.

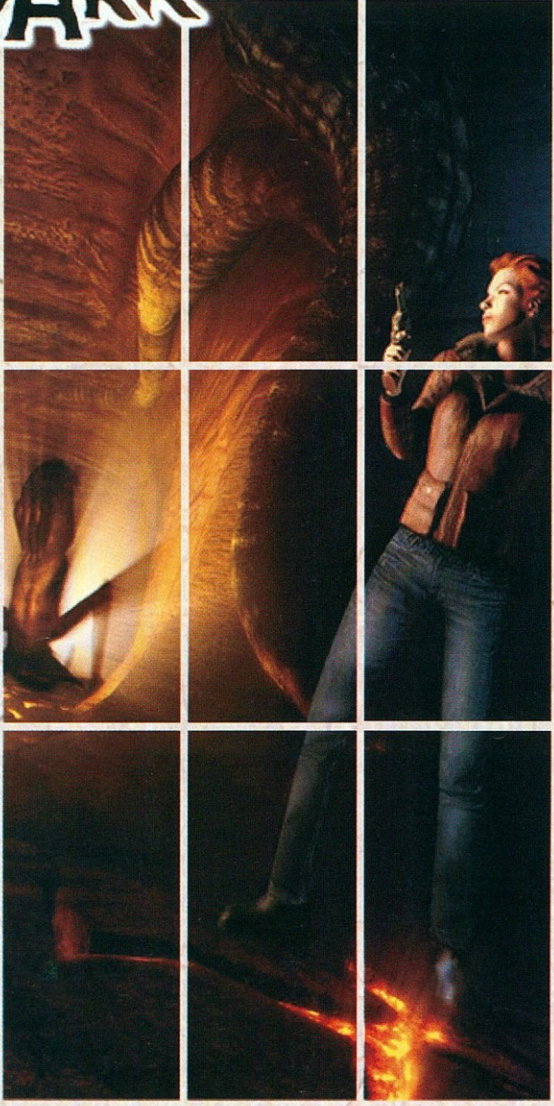
ALONE IN THE DARK – THE NEW NIGHTMARE

- ... és akkor mindketten kiugrottunk a gépből.

- És mi lett a pilótával meg a géppel?

- Ő is túlélte a zuhanást, később meg is találtam a roncsnál, de ne szaladjunk ennyire előre a történetben. A villa kertjében az egyik fa tetején landoltam. Az út kétfelé ágazott, balra egy kódos lakattal lezárt ajtóhoz jutottam, de a kaput sajnos nem tudtam kinyitni. Elindultam a másik irányban, amikor Aline hívott. Ugyanolyan tanácstalan volt, mint én. Próbáltam nyugtatni, mint kiderült ő a villa tetején landolt, de legalább ő is túlélte a kényszerleszállásunkat. Továbbfutottam az erdőben, amikor a boltív alatt arra figyeltem fel, hogy véres a lépcső. Valami felüvöltött a távolban, és az egész testem beleremegett. Az építmény maradványaiban egy szerencsétlen sebesült emberrel találkoztam. Hiányzott a fél keze és egyébként is elég ramaty állapotban volt. Össze-vissza beszélt, valami csónakot emlegetett, amivel még elhagyhatnánk a szigetet. Jobban körülnézve a szobában, a vértócsában felfedeztem egy small bronze key-t. megígértem neki hogy visszajövök érte, majd magára hagytam, amikor néhány lövés dördült. Visszarohantam, de már csak a maradványai voltak a helyszínen. A kulcs szerencsére jó volt az út végén az ajtóban. Amint beléptem a házőrző ebek veszett ugatásba kezdtek, de mintha rajtam kívül is lett volna valaki a kertben. Valami elintézhette az egyik dögöt, legalábbis a fájdalmas vonyításból erre következtettem. A fordulóban egy doboz magnum töltényt találtam. A lépcső előtt benyitottam a vasrácson, egy pillanatra megdermedtem, amikor a két "öleb" elszabadult, de úgy néz ki nem rám gerjedtek be. A fal mellett találtam két doboz magnum töltényt, arébb pedig egy eü csomagot. Felmentem a lépcsőn, ahol rögtön nekem támadott egy rakat kutya. Hamar rájöttem, hogy csak lőszerpazarlás a dögöket megölni, inkább elszaladtam mellettük. Felmentem a következő lépcsőn. A kert folyosószerű részén voltam. A nagy vaskapu zárva volt, mégis úgy éreztem, mintha figyelne valaki az ablakból. A fordulóban valami ocsmányság lakmározott az egyik halott dögből. Jobbnak láttam leszaladni mellette a kis lépcsőn a kis vaskapuhoz. Végigfutottam a medence mellett és a kerékkel leeresztettem a vizet, majd lerohantam, mert megint megjelent egy ocsmányság. A csatornában nem volt valami kellemes a közlekedés, merthogy derékig ért szennyvíz. Ráadásul nem voltam egyedül, valami elúszott mellettem. Hamarosan megtudtam mi is volt az. Talán egy mutáns krokodilhoz tudnám hasonlítani, mindig a hátam mögött bukkant elő, egy egész tárat kellett beleeresztenem. Voltak vagy hárman-négyen. A jobb oldali járaton mentem tovább, felmentem a létrán és kimásztam a csatornából. A földön találtam egy saving charm-ot. A pincéhez vezetős ajtó nyitva volt. Balra a ládákon találtam egy adag shotgun töltényt és egy doboz magnum töltényt, az asztalon pedig egy eü csomagot. Volt ott egy koporsó is, amit bátran ki is nyitottam. Bár ne tettem volna, egy pillanatra Aline volt a koporsóban, a szemei kinyomva, rettenetesen megcsonkítva. Aztán eltűnt a látomás és egy kulcsot találtam a helyén. Volt ott egy vastag vasajtó is, zárva ugyan de be tudtam leskelődni. A shotgunt az asztal mellett majdnem otthagytam, olyan nehéz volt kiszúrni a sötéten. A pincéből végül a kis kulcs segítségével jutottam ki, egy tükrös ajtón, ami be is záródott mögöttem, de legalább bejutottam a villába. A hallba jutva Aline hívott, bajban volt, valaki elkapta és bezárta az egyik emeleti szobába. Megígértem hogy segítek neki. Előtte azonban még el kellet intéznem egy szörnyet is. Felkapcsoltam a villanyt és körülnéztem a helyiségben. Az asztalról felvettem egy saving charm-ot, a mellszobrot a tükör elé toltam, így már be tudtam írni a HM kódot, kinyílt a negyedik kép. Felfutottam a karzatra, ahol, ismét Aline hívott, kivettem a képből a Small rusty key, és eltoltam az ajtó elől a szekrényt. A szobában végre rátaláltam a lányra, segítettem neki feljutni a csapóajtóhoz, majd átkutattam a szobát. Egy diktafont és egy actrobat statue-t találtam a fiókban. A szekrényen egy fénykép volt egy öreg indiánról, az ágy mellett pedig Alan Morton naplója. Jobban megvizsgálva a tükör egy ajtó volt, lementem a folyóson, ami zsákutcába vezetett, azért egy saving charm-ot találtam a földön, és a laboratórium ajtaján is beleselkedtem. Visszamentem a hallba, ahol már várt rám egy szörny. Az első emeleten a lépcső alatti dupla ajtót ki tudtam nyitni. Egy öreg indiánnal találkoztam Edenshaw-val, aki azt állította magáról, hogy a sziget őrzője. Mindenféle mendemondával traktált, de a barátomról semmit nem tudott. Mindenesetre mielőtt eltűnt volna adott egy saving charm-ot. Felkapcsoltam a folyosón a villanyt, a kis szekrényen egy doboz shotgun töltény volt. A lépcső mellett a bal oldali ajtón mentem tovább, ami egy újabb folyosóra nyílt. Megöltem két zombit, és felvettem a folyosó végéről egy shotgun töltényt és egy eü csomagot. Végül bementem az egyetlen szobába, ami innen nyílt, ahol mindkét fegyverembe találtam töltényt az asztalon, viszont a plafonról gusztustalan kis pókszerű lények hullottak alá. Átkutatva a szobát, találtam egy farkas maszkot, és egy fotót, ami a makettről készült. A makettről láthatóan hiányzott valami. Visszatérem a főfolyosóra, ahol már három zombi tántorgott. Elmentem a folyosó jobboldalára, és benyitottam az ajtón, ahol megint két zombit kellette kinyírnom. Innen két ajtó is nyílt, de csak a baloldali volt nyitva. Odabent először is feloltottam a villanyt. A szoba gazdagon meg volt rakva tárgyakkal, shotgun töltény a polcon, eü csomag a szekrényben, a ládán egy feszítővasat, a kis asztalon pedig egy kulacsot találtam. Ezen kívül, ha jól emlékszem, még öt dokumentumot is találtam. Ezek közül a legérdekesebb a Obed Morton Atropológia diplomája, és az a pergament volt, ami a könyvtárban fellelhető különleges könyvekről írt. Mielőtt elhagytam volna a szobát megtöltöttem a flaskát a vizes amforából. A másik ajtón mentem ki, így nem kellet megküzdenem a folyton újratermelődő zombikkal. A hallból aztán visszamentem a makettes szobába és a helyére tettem a vizes flaskát. Ennek hatására kinyílt a második kép alján a kis üreg a hallban. Visszamentem a hallba és kivetem a kép alól a gilded key-t. Az amforás szobából átmentem a folyosóra és átfutottam a szemközti ajtóhoz, amin belépve azonnal lőnöm kellet, mert egy szörny támadt rám. A polcon szerencsére volt egy eü csomag, az asztalon egy small gilded key. Felfigyeltem egy hatalmas bagolyszoborra is. Ráhelyeztem a farkas maszkot, és kivettem a szájukból a steel key-t. A zombikat kikerülve visszarohantam a hallba, ahol ismét két szörny várt. A lépcső mögötti ajtón visszamentem a főfolyosóra, és most a lépcsőtől balra lévő ajtón mentem be. Egy magas csigalépcső mentem fel, a sötétben bizony megszenvedtem volna az elemlámpám nélkül. Szerencsére odafent volt egy villanykapcsoló, meg egy ajtó is, amin bementem. Odabent is sötétség fogadott de az ajtó mellett megtaláltam a kapcsolót. Felvettem a gránátvetőt és továbbmentem volna, de Aline hívott. Ő is beszélt Edenshaw-val, és felhívta a figyelmemet a padlóban megbúvó rejtekhelyre. A rusty key-jel kinyitottam a folyosó végén az ajtót. A helyiség egy hatalmas lomtárra emlékeztetett, hegyekbe voltak hányva a bútorok. Különös szörnyekkel találkoztam itt, a fényre voltak érzékenyek, ezért a zseblámpával voltam kénytelen távol tartani őket magamtól. Volt itt egy adag shotgun töltény és egy öngyújtó a sarokban. A másik ajtón távoztam. A rövid folyosó után egy nagyobb szobába értem, ahonnan négy kijárat is volt. Az egyik helyen felfeszítettem a padlót, egy small key-t és egy small gilded key-t is találtam az üregben. A legtávolabbi ajtón mentem ki. Óvatosan elkacsáztam a kis dögök között, felvettem a shotgun töltényt és, és a magnum töltényt, az öngyújtóval meggyújtottam a zsákutcában a gyertyát. Az egyik helyen furcsa hangja volt a falnak, betörtem hát a feszítővassal. A folyosón fényérzékeny szörnyek támadtak rám, de valahogy eljutottam a villanykapcsolóig. A folyosó egyik végében egy eü csomag volt, bementem a mellette lévő ajtón. Egy öregasszony feküdt az ágyban, aki láthatóan összekevert valakivel. Miután tisztáztuk a félreértést, rákérdeztem, hogy ismeri-e Fisk-et, de csak arról tudott beszélni, hogy gyújtsam fel az egész épületet, hagy tisztuljon meg a hely. Egyébként egy tudományos folyóiraton kívül semmi nem volt a szobában. Végül a kapcsoló melletti ajtón hagytam el a folyosót, a small gilded key nyitotta. Lementem a nagy csigalépcsőn, és az első ajtót rögtön ki is nyitottam. Aline hívott a rádión, mint kiderült a Morton-ok ikertestvérek, és állítólag megölték az apjukat, amin egyáltalán nem lepődtem meg, akik ilyen helyen élnek valószínű nem normális emberek. Ráadásul a professzor embereket kevert a sötétség kreatúráival, vagy mi. A beszélgetés után aztán kellemetlen meglepetés ért, egy szörny teleportált a folyosóra. Bementem balra az első ajtón. Felkapcsoltam a villanyt, és felvettem egy eü csomagot. Egy pillanatra kirázott a hideg, mintha rajtam kívül is lennének a szobában. Aztán ez az érzés elmúlt. Az asztalon Alan Morton Journal-ja volt. A fiókot a small key nyitott, kivettem belőle a large ornate key-t, és egy fekete fehér fotó felét is megtaláltam, aminek egy szám volt a hátulján. A folyosón az elágazásnál balra fordultam, a végében az ajtót a steel key nyitotta. Rögtön felkapcsoltam a villanyt, hogy eltűnjön a szörny. Az asztalon megtaláltam a kép másik felét, és egy pergament, ami egy levél volt Judas De Certo-tól. Az ágy melletti kisszekrényen Obed Morton naplójára bukkantam. A könyvespolcon volt egy doboz shotgun töltény, a kisszéken pedig egy saving charm és egy large ornate key. Kifelé menet a folyosót megint ellepték a zombik. Egészen a túloldalra futottam, a hálószobáig. Mielőtt fel tudtam volna venni az ágy melletti kisszekrényről a rakétavetőt, hatalmas csápok törtek elő az ágyból. Szétlőttem az ágy feletti petróleumlámpát, ami felgyújtotta a szörnyet, így végre felvehettem a fegyvert is és a shotgun töltényt is. Jobban átkutatva a szobát egy saving charm-ot és egy eü csomagot is találtam. Végiggondoltam, és arra a következtetésre jutottam, hogy már csak a könyvtárban nem jártam, oda vettem tehát az irány. A könyvtárban ismét rám csörgött Aline. A bejárat melletti ajtó a large ornate kulccsal nyílt, de csak egy üres folyosóra vezetett. A könyvtár közepén két könyvet is elolvastam, az egyik egy napló volt, a másik Morton család családfája. Ez volt az addigi leghosszabb olvasmány. A lépcsőfordulóban egy doboz rakétát találtam. A karzaton volt egy furcsa panel, a kódot a két fél kép kombinálása után kaptam meg. A hátam mögött kinyílt egy könyvespolc, feloltottam a villant majd a falba behelyeztem a kőszobrot, erre kinyílt a falon egy újabb doboz, egy panel volt benne és egy abkanis statue. A földön egy teleszkópot találtam. A panel melletti könyves-





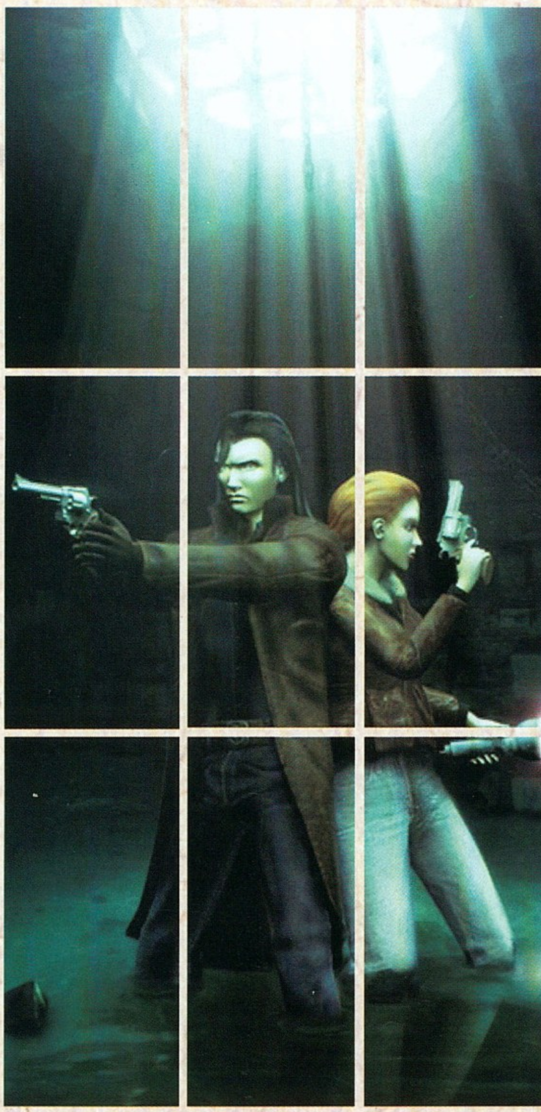




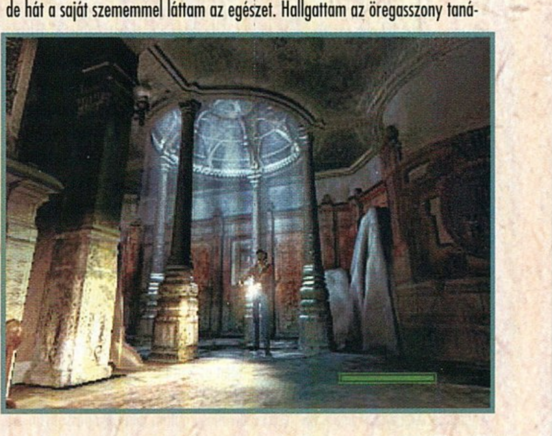
"...ÉS MÉG MI LÁTSZIK A SÖTÉTBŐL? LÁTSZIK EGY TÜSKÉS HÁT!"

polcon egy papír fecnit találtam. Tükörírással a következő szöveg volt olvasható: A kulcs a portrékhoz a születési dátumuk. Felmentem a harmadik emeletre (közben megint látomásom volt) és kimásztam a létrán a párkányra, ahol megtámadott egy kutya. Vajon mit keresett az ott? Felmásztam a toronyba. A teleszkópot rászereltem az ablakban a helyére, és végigpásztáztam az ódon erődítményt. Az egyik ablak felett egy kódszámra lettem figyelmes. Már épp abbahagytam volna a nézelődést, amikor valami mást is megláttam: az egyik Morton testvért. Egyébként volt ott még egy saving charm is. Aline is hívott, aki végre kibökte, hogy Obed Morton az apja, meglepő fordulat volt ez a történetben. A visszaúton is megtámadott egy kutya. Beírtam a panelbe a kódot, mire kinyílt a harmadik kép. Eszembe jutott az egyik naplóból a négy különleges könyv. Mielőtt nekiláttam volna megkeresni őket elhasználtam egy saving charm-ot. A négy könyvet nem volt nehéz megtalálni, mert egy-egy kapcsoló volt a gerincükön. Kettő az első emeleten volt, a lépcső és a villanykapcsoló mellett, kettő pedig a harmadik emeleten, az egyik sarkon és a karzat végében. A következő sorrendben nyomtam át őket: a harmadik emelten a karzat végén, aztán az elsőn a kapcsoló mellett, majd szintén ugyanitt a lépcső mellettit. Mielőtt azonban a negyediket is átkapcsolhattam volna egy repülő démon tört be a tető üvegablakán, így hát először vele kellett végeznem, egész gyors volt és erős támadásokat nyomott, de a rakétavetőmmel nem bírt sokáig. Végül átnyomtam az utolsó könyvet is, ezzel kinyílt a negyedik kép is. Visszasiettem a hallba, az egyik kép alatt egy plasma cannon-t és egy kis bronze key-t találtam A fegyver egyébként inkább egy lángszóróra hasonlított, a mai napig nem tudom, miért hívják plazma ágyúnak. A másik kép egy metallic piece-t rejtett, aminek a hátuljáról a kert végében lévő lakat kódja volt leolvasható. Viszont nem rohantam egyből a kapuhoz, észrevettem, hogy a képek alján most már kódokat is be lehet írni. Eszembe jutott a falon a tükörírás, a dátumokat a Morton biográfiájából tudtam meg. Mikor a negyediket is helyesen beütöttem, odalent kinyílt az asztalon az óra. A kulcs, amit benne találtam, a lépcsővel szemközti dupla aljtót nyitotta, ami az udvarra vezetett. Elhagytam a házat. A szabadban még találtam egy saving charm-ot, eü csomagot és egy adag gázt a plazma ágyúba. Visszaútón a kapuhoz egy csapatnyi önkéntes hullajelölt zombi próbált meg feltartoztatni – sikertelenül. A lakat a helyes kombinációra ki is nyílt, ahogy azt vártam, és átjutottam a sziget második részére, ahol új borzalmak vártak rám. A kapunál lévő hullától egy eü csomagot és egy gáz töltényt vettem fel. Aline hívott, majd miután és likvidáltam egy nagy szörnyet és néhány kicsit is, átmentem a hídon, ami le is szakadt mögöttem. Az ösvényen a levágott fej mellett egy saving charm-ot találtam. Felmentem a kis lépcsőn az oltárokhoz, Aline hívott, hogy segítsek neki leolvasni a sziklákon a szimbólumokat. Először be kellett állítani, hogy melyik legyen az északi, majd Aline a következő sorrendben kérte a jeleket: észak, dél-kelet, nyugat, dél-nyugat, kelet, észak-kelet. Aline szerint a dátum a mai napot jelöli, amikor a kapu kinyitható. Ekkor még fingom nem volt milyen kapuról is hadovál ez az őrült nőszemély. A keleti kőnél elmondtam sorrendben az indián varázsszavakat, amit a diktafonról hallgattam meg. A spell működött, kék fény lepte el a középső oltárt, és két dolgot találtam rajta: egy indian statue of hemicles-t és egy stone stele-t. Továbbmenve az ösvényen Aline ismét hívott, mindenképp kellett neki a kőkorong. Az ösvény mellett a fordulóban egy saving charm-ot találtam. A nagy sziklák között áthaladva igencsak meglepődtem, amikor egy hatalmas skorpió materializálódott a semmiből, szerencsére a shotgunom most sem hagyott cserben. A létrán egy kis barlangba jutottam, aminek a fala koponyákból volt kirakva, és ahol egy doboz rakéta volt. Visszamásztam az ösvényre, és folytattam az utamat. A sziklákon és a barlangokon keresztül a mocsárhoz jutottam, ami ráadásul tele volt zombikkal. Nagy nehezen elvergődtem a jobboldalra, ahol a lezuhant repülőgépünkre találtam. Felmásztam rá, felvettem a rakéta töltényt, a két eü csomagot a blue lens-t és a wire cutter-t. A legnagyobb meglepetésemre a pilóta még élt, bár bele volt szorulva az ülésbe, és eléggé ki volt idegileg. A mocsár azonban már nem bírta az én súlyomat is megtartani, csak néhány másodpercem volt, hogy kimeneküljek a gépből, mielőtt elsüllyedt volna. Sajnáltam egy kicsit szerencsétlent, de nem tehettem érte semmit. Egyébként is tudta hogy nem sétarepülésre tart velünk. A zombikat kikerülve kikecmeregtem a mocsárból az északi kijáraton. A völgyben az ösvény mellett egy saving charm-ot találtam, és egy újabb skorpió támadt rám a semmiből. Volt ott egy ódon templom is, de előtte felmentem balra a lépcsőkön. A templomban harangozni kezdtek, én pedig a rács túloldalán Aline-be futottam. A stone stele-ért cserébe Obed Morton gyűrűjét kaptam meg tőle. Megpróbáltam bejutni a templomba, amikor megint egy skorpió támadt rám. A templom bejárata egyébként le volt láncolva, még szerencse, hogy találtam a gépen egy acélvágót. A templom belülről épp olyan lepusztult volt, mint amilyennek odakintről látszódott, a szokásos rendetlenség és vér. Volt ott is egy eü csomag meg egy doboz rakétatöltény. Elolvastam egy könyvet is, amiben egy sátánista idéző szertartásról írtak, amiben egy szüzet áldoztak fel. A falon volt egy kilenc képes panel is. Egy régi magánnyomozó trükköt alkalmaztam. Rászereltem az elemlámpára a kék lencsét és vérnyomokat kerestem, az elsőt meg is találtam rögtön a templom ajtaján, a másik kettőt odakint volt. Ezt a három ábrát átnyomtam a panelen, mire az oltár félrecsúszott. Odalent a kaput a gyűrűvel tudtam kinyitni. A falon a kapcsolót még képtelen voltam használni. Egy földalatti laboratóriumba jutottam, ami tele volt üres ketrecekkel. Találtam köztük egy saving charm-ot is. A ketreceken túl kilestem Alan-t aki épp egy halottat vizsgált, azonban észrevett és lelépett. Ráadásul kikapcsolta a világítást és bezárta az ajtókat is. Megpróbáltam ugyan kinyitni, de ha Aline nem utasítgat a rádión keresztül, talán soha nem találom meg azt a három kapcsolót, amik az áramellátást állítják vissza. Ráadásul a sötétben zombik lepték el a helyet. Az asztalon egy levelet is találtam, egy eü csomagot, meg egy gáztöltényt. Az utolsó kapcsoló átnyomása után végre kinyílt az ajtó, és elhagyhattam a labort. Aline megint rám telefonált, és megbeszéltük az új információkat, amiket megtudtunk. A folyosón megint a kis pókszerű dögökbe botlottam, csak úgy potyogtak a plafonról. Hosszú mászkálás után két ajtóhoz jutottam, a baloldaliban egy magnószalagot tudtam meghallgatni, Morton ás Lamb párbeszédjével. Ez volt az a helység, ahová a másik oldalról belestem anno. Utána a másik ajtóba mentem, ami a pincébe vezetett vissza. Amikor megpróbáltam kinyitni a csapóajtót megjelent Edenshaw, bár a csapóajtó már egyébként is nyitva volt. Összevissza beszélt próféciákról, Alan-ről, az eljövendő időről, és egy kapuról, amit nem szabad kinyitni. Aline is felhívott és egy egyre zavarosabb történetet adott elő. Gyanús volt nekem a lány. Felmentem a létrán, a pálmaházban fényérzékeny szörnyek voltak, meg egy shotgun töltény, és egy eü csomag a sarokban. Felmásztam a létrán és lelöktem a szobrot, valahonnan ismerős volt ez a momentum. A széttört szobor darabjai közt egy újabb gyűrűt és egy indian statue of ouphenos-t. Visszarohantam a laboratóriumba, és a másik gyűrűvel megint fordítottam egyet a kapun. Egy földalatti barlangba jutottam, ahol Aline-nel találkoztam. Ő lefordított egy írást a falon, ami nem túl fényes jövő elé állított minket, ha kinyitják a két világ közötti kaput. Az ősi indián barlangban, átmentem a kőhídon, Aline itt már jött velem. Bementünk a nagy kőajtón, a falban felnyitottam a csapóajtót, az indiánok által elraktározott cuccokra találtam: 4 eü csomag, ligtning gun, 1 battery charger 5 saving charm. Továbbmentünk. Egy nagyobb teremben végre rátaláltunk Alan-re és Edenshaw-ra. Alan kinyitotta a kaput a sötétség világra, abban a reményben, hogy istenné válhat és uralhatja a világot, ebben még az öreg indián sem tudta megakadályozni. Sajnos túl közel álltam a kapuhoz, és engem is magába szívott. Egy rémisztő helyen ébredtem, Aline hívott, majd elindultam megkeresni a kijáratot. Itt már a lightning gun-t használtam, amikor kifogyott belőle az elem, a barlangjáratokban található kristályokkal töltöttem fel azokat. A lightning fegyver a fényérzékeny szörnyek ellen is bejött a következő barlangban. Barlangról barlangra haladtam, az egyre erősödő ellenfelek között. A sokadik barlangjárat után megpróbáltam egy kötél segítségével átmászni egy sziklafalon, de Alan elvágta a kötelet. Amint látja túléltem az esést, egy alacsonyabb párkányon landoltam. A járatban Arcibald Morton tetemére találtam. Elolvastam az őrült naplóját, és felvettem photoelectric pulsar-t, és a metal flask-ot. Kimentem a járatból és lemásztam a kötélhágcsón, felmentem a lépcsőn, ahol megint Alan-be botlottam, de ismét meglépett előlem. Pár barlanggal és járattal később aztán végre utolértem, és bekerítettük Aline-nel. Ekkor azonban megjelent az ikertestvére már jócskán átváltozva és magával rántotta az őrült tudóst a mélybe. Innentől kezdve csak mentem amerre láttam, barlangról barlangra, járatról járatra. Közben kétszer is hívott Johnson, a megbízónk, akinek Fisk is dolgozott odakint várt ránk a helikopterrel. De ha jól emlékszem Aline is hívott. Az egyik barlangban az ősi istenek is mellém álltak, a földrengés hatására ledőlt egy sziklaoszlop, így tudtam átkelni a szakadékon. Hossza bolyongás után egy nagyobb barlang jutottam, ahol az asztalon három szobor volt, de kettőnek hiányzott a feje. A baloldali ajtón mentem tovább, leereszkedtem egy újabb kötélhágcsón. A helység közepén, a sziklán megláttam az egyik szoborfejet, de mielőtt felvehettem volna megjelent Alan jócskán megváltozva. A mutánsba bármennyit is pumpáltam mindig felkelt, viszont a sarkot, amiben egy lándzsa volt, nagyon védte. Amikor újra kifeküdt egy sorozattól, berohantam a dárdáért és kihúztam a földből. Furcsa változáson estem át, de nem volt időm gondolkodni rajta, inkább rögtön a professzorba vágtam a lándzsát. Ez használt ki is feküdt tőle. Felvettem a szoborfejet és visszamásztam a kötélen. A helyére tettem, közben megjött Aline, a harmadik fejjel. A mögöttünk lévő ajtó kinyílt és már várt ránk Edenshaw. Kirohantunk a szabadba, és a helikopterrel elhagytuk a szigetet. A gépről még láttam, amint az öreg indián varázsló egy iszonyatos ősi mágiába kezd. A többit kérdezze tőle, vagy Johnson-tól.

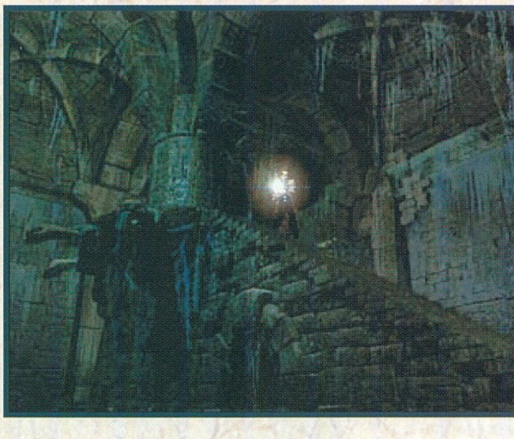




- Talán. Előtte azonban még kikérdezném a bájos kis partnernőjét.
- A barátja egy elég hm... őrült történetet adott elő, és bár végighallgattam, nem nagyon hiszek neki. Szeretném hallani a maga verzióját, de ha lehet valami hihetővel rukkoljon elő, mert ami itt történt az súlyosabb, mint hogy egy ilyen másodrendű szellemirtós sztorival elvicceljük.
- Azt tehát már Ed-től tudja, hogy miképp is érkeztünk meg az Árnyék Szigetre. Nem akartam sokáig a tetőn idézni, ezért az első nyitott ablakon bemásztam az épületbe. A szobában egy öregasszony Lucy Morton feküdt, meghallotta a lépteimet, úgyhogy kénytelen voltam vele szóba elegyedni. Miután az öregasszony kibeszélte magát, kaptam tőle egy small gilded key-t, az ágy mellett találtam egy eü csomagot a szoba többi részén pedig egy saving charm-ot, és egy tudományos folyóiratot. Kifelé menet feléledt a szőnyeg kígyómintázata.
- A szőnyeg mintázata?? Maga is kezdi ezt a hülyeséget?
- Higgye el, tényleg ez történt. Ha más mesélné én magam sem hinném el, de hát a saját szememmel láttam az egészet. Hallgattam az öregasszony taná-



csaira, és az elemlámpával intéztem el a kígyót, ugyanis a fényre volt érzékeny. A folyosón hasonló szörnyek fogadtak, de gyorsan felkapcsoltam a villanyt. A kapcsolótól visszamentem majd jobbra fordultam és bementem az ajtón. Odabent két szörny volt, egy saving charm, és egy adag shotgun töltény. Továbbmentem és a kis folyosón keresztül a lomtárba jutottam. Felvettem a small gilded key-t, az eü csomagot és a magnum töltényt, a másik ajtó zárva volt, így hát vissza kellett mennem. A folyosón a villanykapcsoló melletti ajtót ki tudtam nyitni az előbb felszedett kulccsal. (Bár két ugyanolyan kulcsom volt, mégiscsak az egyiket lehetett használni, vajon miért?) Lefelé menet a csigalépcsőn, kihallgattam egy beszélgetést Alan és Lamb között. Lent felkapcsoltam a villanyt, majd kimentem az ajtón. A folyosón balra mentem ki, a szobában az öregasszonytól kapott kulcs segítségével kinyitottam a szobor talpazatát, és kivettem belőle a revolvert, de volt ott egy doboz magnum töltény is. Abban a pillanatban megjelent egy szörny, akit láthatóan nem zavart a fény, tehát az pisztollyal intéztem el. A másik ajtón távoztam, amikor megláttam Alan-t, elrohant. Utána eredtem a folyosón a lépcsőtől balra lévő ajtón mentem be. A zsákutcában végre utolértem a dokit, aki szépen el is kábított egy lövéssel. Megint ugyanazt a rémálmot láttam az apámról, amikor felébredtem felhívtam Ed-et és a segítségét kértem. Feloltottam a villanyt, amikor észrevettem, hogy eltűnt rólam a dzsekim. Vajon mit csinálhatott velem az őrült tudós? A sarokban, a szekrényben egy allen wrench és 3 eü csomag lapult, a nagyobbik szekrényen egy indián fotója volt és egy saving charm., az ágy mellett pedig Alan naplója. Mint kiderült a tükör egy rejtekajtó volt. Lementem a járaton, a sarokban egy shotgunt találtam. A következő folyosón a földön egy eü csomag volt. Bekukucskáltam a kémlelőnyíláson. Lamb rámondott valamit a magnószalagra, aztán megjelent Alan és leütötte. Visszamentem a szobába, ahol felébredtem. Addigra már Carnby is ott volt. Óvni akart, mint egy gyereket, de végül rábeszéltem, hogy segítsen fel a plafonon a csapóajtóhoz. Odafent, a tükörben megjelent egy szellem és megkért, hogy szerezzem vissza az indián varázsló által ellopott tükrét. Kimentem és ismét megkerestem az öreg hölgyet., hogy tud-e valamit a dologról. A nyanyát meg sem kellet kérdezni, már alapból tudta, hogy találkoztam a szellemmel, és elmondta, hogy egy gonosz lény az, az árnyékvilágból. Lementem a csigalépcsőn ahhoz az ajtóhoz, ahol kihallgattam a beszélgetést. Az ajtó már nyitva volt. A folyosón benéztem az első szobába, a villanyt felkapcsoltam. Volt ott egy eü csomag, egy tükör, és egy gránátvető az asztal alatt, az asztalon pedig egy újabb napló volt. Továbbmentem a folyosón, az egyik szobából vér folyt ki az ajtó alól, és valaki a nevemen szólongatott. Miközben a hang forrását keresgéltem, potyogni kezdtek a plafonról valamilyen undorító kis férgek. A hang egy szobából jött, ami a villanykapcsolótól balra volt. A hálóban volt egy saving charm, és egy doboz shotgun töltény, a paraván mögött a tükörben ismét megjelent a szellem, utánamentem, de az öregasszony intő szavai jutottak eszembe, ezért inkább széttörtem a tükröt. A szellem elpusztult, én pedig felvettem az abkanis statue of anticoalt-ot. Beszéltem Ed-del is rádión. Kifelé menet Edenshaw-val az öreg indián varázslóval találkoztam. Aki a szokásos indián rizsával traktált. Állítólag hét szobrot kell megtalálni a hét fény isteneéét, akiket szent állatok formáztak és küzdenek a sötétség ellen. Amikor lelépett kirázott a hideg, és felhívtam Ed-et. Volt a szobában még egy kijárat, ez a hallba vezetett, ahol kénytelen voltam megküzdeni egy szörnnyel. A hallban semmi érdemleges nem volt, a lépcső mögötti ajtón mentem tovább, megöltem két szörnyet, majd a folyosó jobb oldali végében bementem az ajtón. Agyonlőttem a két zombit, és a jobboldali ajtón mentem tovább. A szobában egy eü csomag, magnum töltény, és 4 vagy 5 könyv volt. A szekrényből valaki kopogott, de amikor kinyitottam üres volt, viszont hátba támadott két kutya. Női megérzéstől vezérelve, szétlőttem a tükröt is (mert egyébként erre semmi nem utalt), egy újabb feljegyzésekkel teli füzetet találtam mögötte. Ugyanebben a pillanatban két szörny teleportálódott a szobába. Kirohantam a másik ajtón és legnagyobb meglepetésemre, nem a hallba jutottam, ahogy az a térképen állt, hanem ismét az öregasszony szobájába. Beszéltem vele a két testvérpárról és kaptam tőle egy glass prism-et.



Ezt visszavittem Alan irodájába és használtam a filmvetítőn a glass prism-et majd az elemlámpát. A videofilmen Alan volt látható, amint épp egy kísérletet végzett valakin. A film lejátszása után felvettem az engraved cube-t, amin egy kódszám volt olvasható. Következő utam a könyvtárba vezetett, aminek furcsa módon már nyitva volt az ajtaja. Érdekes, hogy ez még néhány perce zárva volt. Felkapcsoltam a villanyt, és elolvastam a két könyvet, majd felvettem a gránátvetőtöltényt. A könyvszekrény bal oldalán találtam négy könyvet, amibe egy kódot lehetett beírni. Kipróbáltam a kockán olvashatót, és működött, kinyílt egy titkos ajtó a könyvespolcnál. Volt ott egy abkanis table, 2 eü csomag, 1 saving charm, gránátok. Átnyomtam a kapcsolót mire a könyvtár közepén feljött egy nagy tartály benne egy démonszerű szörnnyel. A szörnyet 6-7 gránáttölténnyel intéztem el. Felvettem a fél medált a kamrából, majd felmentem a karzatra, ahol a titkos szobában volt három shotgun töltény, továbbmentem, a létrán kimásztam a toronyba, ahol egy adag gránát volt. Elhagytam a könyvtárat és megint elmentem az öregasszonyhoz, aki odaadta a medál másik felét. Visszamentem a hallba kombináltam a két medáldarabot, és behelyeztem a medált a tükörbe. A pincében felmentem a csapóajtóhoz, amit az inbuszkulccsal nyitottam. A pálmaházban Edenshawba futottam, és egy adag gránátot találtam. A pálmaházból a kertbe jutottam, amikor az ablakon kiugrott a könyvtárban leterített mutáns, így hát kénytelen voltam menekülni a jobboldali kapun keresztül, a shotgun töltényt az út mellett inkább otthagytam. A dögöt csak a következő kapu után tudtam lerázni, akkor meg három kutya támadt rám. A temetőben volt két doboz shotgun töltény és egy charm of saving. A temető következő részében megint a mutánsba botlottam, így hát gyorsan lerohantam a Morton család kriptájába. Jeremy Morton kriptája nyitható volt, volt ott egy adag rakétavető töltény, egy eü csomag, és egy saving charm. Elolvastam a feliratot: Csak a fény szimbóluma nyitja a sírt. Felvettem a cover for fashlight-ot, és a kripta központi részében a panelre úgy világítottam rá, hogy egy nagy M betűt legyen kirakva. Richard Morton kriptája kinyílt. Odabent egy hullát találtam, akit még Richard zárt be, legalábbis a levél szerint, amit nála találtam. A szörnyeket kikerülve végigfutottam a járaton, ami a szabadba vezetett. Az erdőben a kapu zárva volt, tehát a másik irányba indultam el, közben néhány kutyát újfent kinyírtam. A kis fakapun át egy kőhídhoz jutottam, ami az erődhöz vitt. Az erőd főbejárata a túloldalról volt bezárva. A jobboldalán egy shotgun töltény találtam, az építménybe végül a falon futó növényeken jutottam be. Lementem a lépcsőkön, közben elhagytam egy zárt ajtót. Kinyitottam a főbejáratot, majd megint lementem a lépcsőkön. Útközben találtam egy eü csomagot. Átmásztam a kerítésen, amin egy shotgun töltény is hevert. Kicseleztem a szörnyeket, a folyosón két zombi támadott rám. A lépcsőnél a szoba zárva volt ugyan, de ki tudtam nyitni. Odabent Alan volt, aki láthatóan megőrült és kiderült semmiképp nem ő az apám. Felvettem a sarokból a charm-ot és a black metallic card-ot. Furcsa, mire visszanéztem Alan már eltűnt. A folyosóról még két ajtó nyílt, az egyikhez kód kellett, a másikon keresztül az udvarra jutottam. Az udvar egy jó nagy térség pontosan már nem is emlékszem mi holt volt de a követező cuccokat találtam: shotgun-rakéta-magnum töltény charm és eü csomagok. Az ágyún találtam egy metallic piece-t. Ekkor három szörny jelent meg, akiket megöltem. Felvettem a wire cutter-t és a tervrajzot majd elolvastam a dokumentumot. Az ágyú mögötti lépcsőn felmentem és egy mould-ot találtam, a szörnyeken kívül persze. Elindultam visszafelé az erőd tetejére. Útközben kinyitottam a vágóval a kincses ládát amiben egy large ornate rusty key, és egy steel lingot volt. Felmentem a zárt ajtóhoz, amit a kulcs nyitott. Egy műhelybe jutottam. Elolvastam az asztalon a könyvet, utána felvettem az orange accelerator-t, a barrel of weapon-t, és a stock of weapon-t. Ezt a három tárgyat kombináltam és kaptam belőle egy photoelectric pulsar-t. Volt ott még két eü csomag és egy nagyító lencse a szekrényben. A fal mellett volt egy furcsa gép, beletettem a mould-ot, majd használtam a steel ingot-ot, így kaptam egy perforator barrel-t. Szétszedtem a tripod support-ot, és kivettem belőle a félfémgyűrűt. Ezt kombináltam a photoelectric pulsar-ral, így egy perforator-t kaptam. Kimentem a műhelyből, a nagyítót rászereltem a teleszkópra, amin keresztül egy totemszobrot láttam. Továbbszaladtam a karzaton, amikor az leszakadt és a csatornában kötöttem ki. Rövid mászkálás, és némi szörnyek levadászása után, végül egy ajtónál kötöttem ki. A túloldalán felvettem a földről a shotgun töltényt és felmásztam a létrán. Fent egy csomó cucc volt, három színes fémkártya és egy eü csomag. Most hogy már megvolt mind a négy fémkártyám, visszamentem a kódos ajtóhoz az erődbe, a helyes sorrendet az egyik könyvből néztem ki. A falon a kis nyílásból felvettem a plasma cannon-t, a charm of saving-et, az egyik ládáról pedig a másik felét a fémgyűrűnek. Felmentem a csigalépcsőn. Bekapcsoltam a hatalmas gépezetet, és Carnby segítségével megtudtam a helyes dátumot, ami pont az aznapi volt. Beütöttem, és mind kiderült keleten a bolygók egyvonalban álltak. Szóval a kapu ma tud megnyílni. Odalent kinyílt egy másik üreg is a falon, amiből egy large bronze key, egy old rusty key, egy seal-t, és egy abkanis statue-t tudtam kivenni. Ebből a helyiségből még két kivezető ajtó volt, az egyik, amelyiket kulccsal kellet kinyitnom az erőd mögé vezetett, itt egy adag gránátot találtam, és egy saving charm-ot. Itt volt a teleszkópon keresztül látott totem is, megvizsgáltam, kiderült hogy a közepéről hiányzik egy kőkorong. Közben Carnby hívott, mint kiderült ő megtalálta a követ, szóltam neki, hogy találkozzunk. Egészen az erdőig, a zárt kerítéskapuig kellett visszamennem, közben ráadásul megint üldözőbe vett a főellenség. Carnby nem adta ingyen a stone stele-t, cserébe a gyűrű kellett neki, utána visszamentem a totemhez és behelyeztem a követ. Egy luminescent stone-t, és egy abkanis statue-t kaptam. Először kombináltam a két fél gyűrűt, majd ezzel a luminescent követ, és végül ezt a perforator-ral. Így végül kaptam egy komplett perforator-t egy energia kővel feltöltve. Visszamentem a műhelybe. Felmásztam a létrán, a small rusty key-el kinyitottam a lakatot, majd a gépet aktiváltam. Most hogy a tetőn, a csúszóajtó már nyitva volt, egy villámhárító emelkedett ki az épületből. Ugyankkor megjelent megint a mutáns. Tudtam, hogy hiába lőném, ezért inkább a terem közepén megjelenő áramkisülésekbe csaltam bele. A harmadik után ki is feküdt. Kikapcsoltam a gépet, majd újra be, és gyorsan két perc alatt leszaladtam az erőd udvarán az ágyúhoz. Használtam a perforator-t az ágyún, és a villám segítségével lyukat robbantottam a falba (Bár ezt előbb is megtehettem volna a rakétavetőmmel.), a skorpiót kikerülve egy föld alatti barlangba jutottam. Először is felvettem a photoelectric pulsar-t, és elolvastam az indiánok figyelmeztetését. Lemásztam a létrán, végigfutottam a föld alatti patak mentén,







és átmentem a hídon. Lerohantam a hatalmas csigalépcsőn, a következő barlangban Carnby-val találkoztam. Lefordítottam egy ősi indián írást is a falon, a szokásos hablaty volt benne. A fordás közben úgy dadogtam, mint egy beszédhibás. Úgy látszik Carnby még mindig nem hitt a legendákban. A következő barlangban ismét ármentünk egy hídon, és egy hatalmas kőajtón bementünk. A folyosón a falban, felnyitottam a csapóajtót, 5 eü csomag, 1 battery charger, lightning gun, 5 charm of saving volt benne, továbbmentünk. Innentől kezdve már csak a lightning gun-t használtam. A következő teremben végre megtaláltuk Edenshaw-t és Alan-t. Alan végül megnyitotta a kaput a két világ között. A kapu Carnby-t is magába szívta, azt hittem ezzel meg is halt, de Edensahw felvilágosított, mielőtt felkel a nap, be kell zárni a kaput, a hét fényisten segítségével. Carnby után mentem a kapun, egy hosszú lépcső és egy híd következett lefelé, amikor Ed hívott, szóval az öreg indiánnak igaza volt, életben volt. A barlang kijáratánál egy újabb indián figyelmezetés volt. A következő részen jobbra indultam, és kétszer is át kellet másznom köveken, hogy megtaláljam a kijáratot. Egy ősi indián rejtekhelyre, jutottam, lefelé egy lépcsőre lettem figyelmes. amin fel is másztam. Egy hatalmas barlangban voltam, az abkanis templomba egy nagy lépcső vezetett fel. A legvégén magától elcsúszott egy szikla, és egy kis terembe jutottam, aminek a közepén egy oltár volt hét kapcsolóval. Hat kapcsoló a falban a titkos ajtókat nyitotta, ahol ősi próféciák, és egy-egy seal volt, a hetedik a kijáratot nyitotta. Visszamentem a barlangba, és felmásztam a létrán, majd le a lyukba a másik létrán. Találtam e földön egy indián skins flasket, a következő teremben a helyükre tettem a hat seal-t, így feljött egy platform és átmentem a szakadékon, amit egyébként át is tudtam volna ugrani, de mindegy. A koponyaszobor szájából kivettem a saving charm-ot, és a kőpiramist. Visszamentem a templomba és a hatalmas szobornál a helyére tettem a piramis csúcsát, mire az egész barlang kivilágosodott. Felvettem a kőszobor fejét, és visszamásztam a kettővel ezelőtti barlangba. Továbbmentem lefelé a lépcsőn. A lávás barlangban a skorpiók ellen a plazma ágyút használtam, végül egy hídhoz lyukadtam ki. A következő



barlangban megtölthettem a kulacsaimat, felmásztam a sziklafalon és láttam amint Alan lemászott a hídról egy kötélen. Visszamentem a hídhoz és utána ereszkedtem a kötélen. Végre utolértük Alan-t Carnby-val, de megjelent Obed szörnyalakban és magával rántotta az őrült tudóst a mélybe. Utánuk ugrottam és megtaláltam az utolsó kőszobrot is. Még lejjebb ugrottam, elolvastam a falon a feliratot, majd megpróbáltam kijutni a járatból, amikor Johnon hívott a rádión, hát rendesen el is küldtem a fenébe. A következő barlang vízben úszott, így hát kénytelen voltam átgázolni rajta, szerencsére csak egy szörny volt a vízben. A túloldalon ismét Johnson hívott, napkeltéig vár a helikopterrel ránk odakint. Ez a rész már ismerős volt, azelőtt már jártam itt, most visszafelé indultam el. A következő barlangban a földrengéstől ledőlt az egyik sziklaoszlop, megpróbáltam átmenni rajta, de megjelent Obed és az utamat állta. Sebezni csak akkor tudtam, amikor háttal volt nekem, meg is ölhettem volna de a történet befejezésére úgysem lett volna kihatással, úgyhogy inkább elfutottam mellette. A következő és egyben utolsó barlangban három szobor volt az asztalon, kettő fej nélkül. Az egyiknek a helyére tettem a fejét, befutott Carnby és hozta a harmadikat, a többit már maga is tudja. Johnson tényleg kint várt ránk a parton, és még mielőtt Edenshaw elkezdte volna bezárni a kaput sikerült lelépnünk. A többiről szerintem őt kellene faggatni.

- Tudja hölgyem, én szívesen meg is hallgatnám őket, de Johnson lelépett, az állítólagos öreg indián varázsló pedig a szigettel együtt a tengerbe süllyedt...

A POZITÍVUMOK

Amikor elkezdtem írni a cikket, még nem állt szándékomban értékelést is írni a játékról, de a végére annyira megváltozott a programról a véleményem, hogy úgy gondoltam megindokolnám miért is húztam le ennyire. Kezdjük a felsorolást a pozitívumokkal. Az első, hogy az előre letárolt hátterek valami eszméletlen szépre és atmoszférikusra sikerültek, ritkán látni ilyen részletes, és hangulatos háttereket, főleg a szabadban játszódó részekre gondolok. A második a zseblámpa használata, ami szintén nagyon látványosra sikerült, és tényleg nem csak esztétikai okokból került bele ez az effektus a játékban, hanem használható is, hiszen a felszedhető tárgyak megcsillannak a fényre. De az is nagyszerűen van megoldva, amikor felkapcsoljuk a villanyt, és fény árasztja el a helyiséget. A harmadik az a háttértörténet, rettenetesen lebilincselő, ahogy ki van dolgozva, a dokumentumokból kirakhatjuk a Morton família történetét, és a kezdetektől nyomon követhetjük a sötét üzelmeket, amik a szigeten zajlottak. Minden kis részlet logikusan passzol a többihez. Csakúgy, mint a két szereplő történetének kombinálása. És végül az utolsó: a játék iszonyatosan jól kezdődik, az első fél óra páratlan élményeket fog okozni mindenkinek, ahogy csodálkozunk a háttereken, a zseblámpa fényén, aztán a szörnyekkel együtt bejön a durva aláfestő zene, és egyre másra jönnek az ijesztő események. És ezzel a kis bekezdéssel, már el is mondtam mindent, ami nekem pozitív volt a játékban.

A NEGATÍVUMOK

Ez egy jó hosszú felsorolás lesz. Kezdjük ott, hogy a játék tele van poligonhibákkal és törésekkel, mindenben fennakadunk, vagy ellenkező esetben simán belegyalogolhatunk a tereptárgyakba, sziklákba, vagy átláthatunk rajtuk. Az elemlámpa gyönyörű fényeffektusa is csak addig működik megbízhatóan, amíg a háttereket pásztázzuk vele. Amint ellenfél kerül a fénycsóvába, szépen körbevilágítja őket, esetleg át is világít rajta. De a hanyag kódolásból fakadó hibákban egyébként is dúskál a program. Például az ajtótól három lépésre, háttal keresgélek valamit, mire az emberem kimegy az ajtón. De ugyanez a helyzet a villanykapcsolókkal is, amik általában az ajtók mellett vannak, felkapcsolnám, mire az emberem inkább kimegy az ajtón. Máskor meg 20-szor kell X-et nyomni, hogy felvegyen valamit, esetleg ha 1 mm-rel arrébb állok, már



észre sem veszi a cuccot. De ha valahová fel akarok mászni, akkor is legalább 20-szor kell X-et nyomni, mert elsőre nem fogja fel az emberünk, hogy mit is kéne csinálnia. Az is marha idegesítő, hogy minden tárgyat az invertory-ból kell használni. A készítőknek sikerült a leglogikátlanabb rejtvényeket megalkotni. Jó, hogy a Residentben is voltak illogikus dolgok, de ott ezeket észre sem lehetet venni, ebben a játékban viszont garantálom, hogy leírás nélkül simán el fogtok akadni. Órákig kell kutatni valami után, amire semmi nem utal, semmi nem jelöli. Vagy az is elég fura, hogy bár Aline elveszti a dzsekijét, mégis az összes videóban azt viseli, pedig az ilyen dolgokra csak oda kellett volna figyelni. A második CD 70%-a nem áll másból, mint barlangból járatba, majd járatból barlangba való mászkálásból, ahol a végtelenségig termelődnek újra az ellenfelek, Jön egy lávás barlang, egy Aliens-es, egy sárga, egy kék, egy barna, megint egy sárga, és ez így megy végig, néha egy-egy híddal és létrával fűszerezve, egy kicsit sem monoton, vagy unalmas, ááá. Ezek a helyszínek (jó sok van belőlük) ráadásul teljesen lineárisak, tehát eltévedni lehetetlen rajtuk, ha meg mégis zsákutcába jutnál, akkor is ott a térkép. Pedig szépek ezek a barlangok, csak annyira egyhangúak. A csajjal még rosszabb a helyzet. Lőszer hiányában az első CD-n folyton kerülgetni kell az ellenfeleket, ráadásul a fegyverei és ő maga is jóval gyengébb mint Carnby, tehát egy harapástól is képes piros energiát produkálni. Ha már az ellenfeleknél tartunk. Elég hülye megoldás, hogy csak akkor lehet meglőni őket, amikor látni is lehet. Amint kikerülnek a kamera látószögéből, elpazarolhatod akár



az összes töltényedet, akkor sem tudod megölni őket. (Az már más kérdés, hogy néha olyan közel vannak a kameraváltáskor, hogy már lehetetlen tüzelni, egyből elkapnak.) Az is nagy okosság, hogy nincs "fordulás" gomb, azaz ha két oldalról támadnak, kéntelenek vagyunk szép lassan megfordulni, ami idő alatt szintén simán elkaphatnak. Egyébként amennyire kifinomultak a hátterek, olyannyira kidolgozatlanok az ellenfeleink. Erre tényleg nincsenek más szavak. Csúnyák, darabosak, kevés poligonból állnak, és egyáltalán nem félelmetesek, inkább röhejesek. Tegyük hozzá azt is, hogy az egész játék folyamán, kb. 5-6 féle fantáziátlan ellenfelet számoltam össze, és akkor ehhez jönnek még a vérszegény, ötlettelen főellenségek. De nem is ez a fő probléma. Ha már a beképzelt franciák úgy hirdették a játékot, hogy "itt van Európa válasza a Resident Evil-re", akkor talán tartani kellett volna a Resident E. színvonalát. Mert bizony a program a közelébe sem ér, és az első fél óra játék után bizony már az csak innen-onnan összelopott ötleteknek lehetünk szemtanúi, és megijedni sem fogunk túl sokszor, pedig hát ez egy horror-játék vagy nem? Az összes rejtvényt is láthattuk már más játékokban, vagy ha mégsem az csak azért van, mert annyira fantáziátlanok, logikátlanok, hogy még a Resient Evil-be sem fértek volna be. Itt még zenék sincsenek, csak ha valamilyen ellenfél van a közelünkben. A párbeszédek is sablonosak, a feliratozás hiányában pedig csak nagyvonalakban érthetőek, mert szinte alig hallani, hogy miről is beszél egymással a két főszereplő rádión keresztül. Ez főleg ott zavaró, ahol a rádión kapott utasításokat kellene követni Nem is akarom tovább nagyon ragozni, mert csak megint jól felaszom az agyamat. Komolyan mondom, szó szerint kínszenvedés volt a végén a játék, pedig csak néztem, nem is játszottam vele. És pont ez a legnagyobb átverés az egészben, hogy minden olyan flottul indul, aztán egy nagy kupac gőzölgő lesz belőle. Itt kell köszönetet mondanom Csőke "A Néma Ember" Józsefnek, azaz CJ-nek, aki a legidegesítőbb részeknél is a maga nyugodt profizmusával vitte tovább a programot. Nem is nagyon láttam, hogy eü csomagot használt volna a főellenfeleken kívül. A röhejes megnyerés videó után aztán belőle is kitört a csalódottság, szidta a készítőket, mint a bokrot. És teljesen egyetértek vele, ezért kár volt két napot szenvedni. Vártuk a készítők listája után, hátha megnyílik valamilyen titok, vagy lehet állást menteni, de semmi. Szóval nagy visszatérésre készült ez a Carnby gyerek, de nagyon nem jött be neki. Az állítólagos stílusteremtőből, a stílus szégyenfoltja lett. Hét pontot adok rá, bár inkább hatot érdemelne, (Főleg ha azt nézem, hogy a RE3-ra 82%-ot adtam, ami pedig klasszisokkal jobb játék.) vagy talán annyit sem. A legijesztőbb dolgot is csak miután a készítők listája is lement, olvashatjuk mégpedig, hogy: Carnby will return. Hanyag munka ez, de hát franciák csinálták, és bebizonyították, hogy ehhez sem értenek.

CSIPI M LEE

AITD: THE NEW NIGHTMARE

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AMILYEN JÓL KEZDŐDIK_
× _AKKORA SZEMÉT LESZ BELŐLE

7 pont

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2001

Nem is tudom mikor játszottam utoljára tenisz játékkal. Arra emlékszem, hogy a MegaDrive-os időkben volt egy tenisz, amivel rengeteget nyomtam, és élveztem is a dolgot. Ha jól emlékszem Pete Sampras volt a címe a játéknak. Személy szerint nekem mint sport nagyon tetszik a tenisz. Igaz sokan nem tudják értékelni ezt a sportot, én mégis szeretem nézni a tévé közvetítések alkalmával, és azt hiszem egyszer majd ki is próbálom ha lesz rá lehetőségem. Nem is tudom mi ragadott meg a teniszben, egyszerűen csak tetszik. Úgy vettem észre, hogy ezen a téren nem kényeztettek el a videojáték készítők bennünket. Szinte majd minden géptípusra megszületett egy-egy jó teniszes anyag, de aztán ki is fújt a dolog. Így PS-re csak egy komolyabb játék, az Anna Kournikova nevével fémjelzett darab volt, N64-re a Mario Tennis a sztár, míg DC-re a Virtua Tennis az egyetlen komoly eresztés. Ez utóbbi kivételével egyik játék sem szimulálta a sportot, hanem inkább a szórakoztatást és a játékélményt helyezte előtérbe, ami igen dicséretes dolog. Igen, de mi van azokkal akiknek nincs DC-jük ezért nem tudják kipróbálni a Virtua Tennist, mégis a teniszt viszonylag jól szimuláló játékra vágynak? Hát, nekik készült PS-re a Roland Garros French Open 2001!

SZERVA ITT!

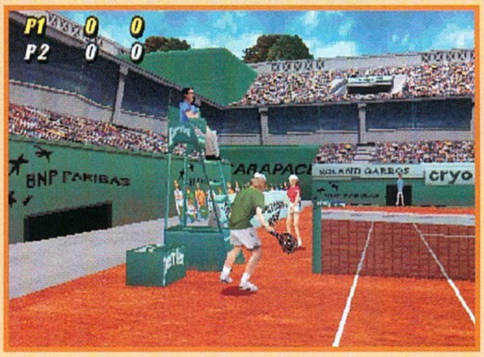
A stuff egy igen rövid intróval indít, mélyben pár pillanat erejéig a világ legrangosabb tenisz csillagai is feltűnnek. Nem rossz csak háromszor ilyen hosszúnak kéne lennie. A főmenüben gondolom, mindenki először az Options menüt választja, ahol a szokásos beállításokat lehet megtenni. Ezen belül az egyetlen érdekesebb pont a Bonus Table. Itt a megnyert bajnokságokért járó bónuszokat lehet megtekinteni. Mielőtt nekiállnánk egy mérkőzésnek nem árt ha gyakorlunk egy keveset a Practice menüben. Egy adogató gépnek a szerváit kell vissza lőni. A Négyzettel illetve az X-szel lehet ütni. Ha az ellenfél térfelén megjelenik egy kisebb piros kör, akkor mindenképpen vissza fogjuk passzolni a labdát.

HA RAJTATOK MÚLIK, MÉG TENISZNEMZET IS LEHET BELŐLÜNK





Ezután az irány gombokkal lehet az érkezés helyét beállítani. Értelemszerűen a szabályokat betartva kell visszaütni a labdát. A tenisz szabályait most inkább nem írnám le, ha érdekel, nézzetek végig egy mérkőzést valamelyik sportcsatornán. Gyakorlás közben egyébként az L1-R1 gombokkal lehet változtatni, hogy a gép hogyan szerválja a labdát. Ha kigyakoroltuk magunkat indulhat az élesebb megpróbáltatás. Először érdemes megpróbálni az egyszerű mecset – Single Match. A nehézség beállítása után játékost kell választani. Mint említetem a sportot szimpatikusnak találtam, ám nem ismerem a teniszvilág minden szereplőjét, csak legfontosabbakat. Így a játékban szereplő női és férfi játékosok számomra teljesen ismeretlenek voltak – lehet, hogy nem is igazi élő játékosok... Mint említettem mind két nemmel nyomulhatunk. Van néhány játékos, kiket csak később lehet behozni. A player szelektálás után, az ütőnket kell megválasztani. Egyáltalán nem mindegy ugyanis, hogy milyen ütővel fogunk neki a mérkőzésnek. Két féle adatot kell figyelembe venni. Az első a kezelhetőség (Control), a másik az erő (Power). Nyilvánvaló, hogy egy erősebb ütővel nagyobbakat szerválhatunk, de a labda érkezése kiszámíthatatlanná válhat és szabálytalan helyre érkezhet a gyenge irányíthatóság miatt. A jobb ütők persze csak később választhatók. Ha ezzel is megvagyunk még mindig nem kezdődhet a mérkőzés, mert jön a pálya választás. Öt féle típust találunk. Füves, salak, műanyag stb. ezek a legfontosabbak. Ezután már nincs több menü, jön is a játék. Nem rossz! Szerintem elég jól visszaadja a tenisz valódi hangulatát. Ezzel összefüggésben először egy kicsit nehéznek tűnik a dolog, de rövid gyakorlás után tökéletesen elsajátítható. Az egyetlen egy dolog ami igazán nem tetszett, hogy a kamera mozgása korántsem tökéletes. A szélre repülő labdákat nehéz visszaadni, mert a kamera nem mozog utánunk. Ha már szert tettünk némi tapasztalatra, kipróbálhatjuk a bajnokságot is (Tournament). A világ négy nagy tornáján lehet indulni. Ezek a Roland Garros, American Open, English Open, Australian Cup. A végigjátszott bajnokságokért kapjuk meg a bónuszokat is (pályák, ütők, játékosok).





VÉGEREDMÉNY

A játékról teljes mértékben pozitív vélemény alakult ki bennem. Aki csak minimálisan is kedveli a teniszt az jól fog szórakozni. A grafikával semmi gond nincs. PS-es színvonalon teljesen kielégítő élményt nyújt. A játékosok mozgása először kissé lassúnak fog hatni, de ha ráérzel a ritmusra könnyű lesz kezelni őket. Tetszett, hogy sportolóink a "valódi" teniszben látott mozgásaikat és reakcióikat is szinte mind belevitték a játékba. Sőt egy-két látványosabb visszaütést is el lehet érni, ha ügyesek vagytok, mind például amikor a lábunk között ütjük vissza a labdát. Az audio terén már vannak elmaradások. A hangok a helyükön vannak, viszont zenékből én egyetlen egyet hallottam, de azt nagyon sokszor. Így nagyon monoton lett egy idő után. Pedig egy sportjátékba is rakhatnak jó zenéket, ahogy azt a Fifa sorozat ékesen bizonyítja.

Hangulatos és kellemes játék ez a Roland Garros, főleg azért mert remekül visszaadja a valódi sport hangulatát. Apróbb hiányosságai ugyan vannak (pld. nem találtam páros játékot), de ezek nem olyan szembetűnők. A tenisz kedvelőinek kötelező darab!

Veres Miki

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2001

CRYO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓL VISSZAADJA AZ EREDETI HANGULATOT
× KICSIT NEHÉZ ÉS A KAMERA KEZELÉS SE TÖKÉLETES

8.5 pont

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

AKIK ÚJRA ÍRJÁK A FIZIKA TÖRVÉNYEIT



Mielőtt elkezdtem volna írni ezt a cikket, fellapoztam azt a régebbi számunkat, amelyikben a kollega egy hasonló stílusú játékról értekezett, név szerint a Dave Mirra Freestyle BMX-ről. Furcsálottam is kicsit azt a 94%-ot, amit kapott az anyag, mert ismerem a játékot, és bizony sok mindenben nem értettem egyet a szerzővel. Most meg itt van egy másik BMX-es cucc, ami nagyban hasonlít a DMFBMX-re, és remélem, a cikk végére nektek is tisztán láthatóvá válik, hogy miben is tér el a véleményem az Ádámétól.

TONY HAWK KÉTKERÉKEN

Szóval van ez a Hoffman gyerkőc, aki rövidke 14 évig gyűrte-törte a bringáját, mint profi versenyző, nyert is ezt azt, mostanában pedig inkább a saját nevével fémjelzett BMX-ek értékesítéseivel foglalkozik, mint a versenyzéssel. Merthogy időközben "lett" egy saját kis kerékpárgyára, ahol a Hoffman BMX-ek készülnek. Közben meg a nevét adta ehhez a Playstation játékhoz is. Az ilyen extrém sportjátékoknál túlságosan nem lehet nagy csavarokat beletenni az intróba, itt is csak jönnek a bringások és elkápráztatják a nézőket a látványosnál látványosabb trükkjeikkel. Ezzel nincs is semmi gond. A főmenüt nem "dizájnolták" túl, egyszerűen csak egymás alatt találjuk a különböző játékmódokat és opciókat, ahogy az lenni szokott. Én egyből rányomultam Free Ride lehetőségre, ezt tűnt a legoptimálisabb választásnak, hogy egy kicsit kötetlenül ismerkedjek az irányítással, meg úgy általában a játékkal (lévén, hogy itt szabadon garázdálkodhatunk a behozott pályákon). Az első pálya a Hoffman gyár tesztpályája, és a valóságban is létező létesítmény. Betöltődött a szint, irány a legnagyobb félcső. Aha... Az X az ugrás, a blokkokkal forgatom a cangát, jó. A Kör és a Négyzet + irányokkal trükközni tudok, a Háromszöggel meg csúsztatni a bringát. OK. Nagyon hamar ráállt az irányításra a kezem, és ez főként arra vezethető vissza, hogy PONT ez gombkiosztás van a Tony Hawk-ban is. Csinálgatom a trükköket (természetesen lehet kombókat is összehozni), látom, hogy növekszik a SPECIAL csíkom, PONT, mint a Tony Hawk-ban. Bele a legnagyobb teknőbe, rendesen kihasználom, hogy virtuális BMX-ezéskor nem törnek el a csontjaim, ha egy-egy nagyobbat esek. Erről akkor ennyit, az irányítással nem lesz gond, nézzük milyen lehetőségek állnak még a rendelkezésemre. Van itt karrier mód, sima szezon, vagy akár a haveromat gyötörhetném multiplayerben. Naivan benézek a VIEW VIDEOS-ba, hátha... Természetesen szinte üres, a videó-bejátszások csak azután elérhetőek, ha már megnyertünk ezt-azt. Hopp van itt egy pályaszerkesztő is, vizsgáljuk csak meg közelebbről. Kicsit csalódok, ez is PONT olyan, mint a TH-ban, ez persze azt hordozza magában, hogy nagyon korrekt és használható, baba pályákat lehet itt összehozni, viszont van az emberben egy kis csalódás is, hogy ezt bizony már láttam régebben valahol. De legalább van pályaszerkesztő, és ezzel is szabadjára engedhetjük a kreativitásunkat.

Visszalépek. Nem vagyok egy karrierista dög, most mégis ezt a játéktípust választom. Szereplőt választok, amiben nem a tulajdonságai döntenek, hanem inkább a kinézet. Válogatás közben elolvasgatom a mini bibliográfiájukat. Jéé, ez a Dennis Mccoy már 16 éve nyomja az ipart, legyen hát ő a szerencsés. "Lovat" is választhatnék magamnak, csak az elején ezek sincsenek még megnyitva, kár pedig a jobb bringák nagyban megnövelnék a tulajdonságaimat is. Marad tehát az alap, amin ha akarnék, még ki is cserélhetnék néhány alkatrészt, de megbízok a készítőkben. A pályák előtt videóval nyomják fel az ember adrenalin szintjét, majd ismertetik a feladatainkat, amik teljesítéséért borítókat kapok. Például megadott pontszámot kell összetrükközni, ki kell rakni a TRICK szót, vagy épp szét kell törni a világítótesteket. Ha elég borítót szerzek, megnyílik a következő pálya és így tovább. Megy ez, mint a karikacsapás, mert hát PONT ezt kell csinálni a TH-ban is. Szerencsére nem kell az összes feladatot egyszerre lenyomni, erre a két perc valószínűleg kevés is lenne, ha később visszajövök ugyanerre a szintre, a teljesített dolgok megmaradnak. Kicsit úgy csinálok, mintha csodálkoznék, hogy milyen nagy is ez a második pálya, kár hogy ennek a képernyőfrissítés látta kárát, néha nagyon ködös minden és látható ahogy a terep felépül. De ez szerencsére nem megy a játszhatóság rovására, csak a vizuális élményen ront valamicskét. Próbálom teljesíteni, bejárni és kitapasztalni a szinteket, bár a titkos borítókat még így sem találom, sebaj majd legközelebb. Azért lassan kialakul bennem egy vélemény, mégpedig, hogy a játék jó, méghozzá nagyon jó! Hiszen a játszhatóság jó, a grafika szép, a zenei track-ek megfelelően vannak összeválogatva, a pályák is ötletesek, van egy csomó kétjátékos mód, építhetek saját parkot, amit aztán el is menthetek, sőt akár még az egyik menetem visszajátszását is kiírhatom a memóriakártyádra. DE! Valami nem stimmel! Tudom, hogy ez Freestyle program, tehát nem várok egymás elleni "körös" versenyeket, de nem is tetszik, hogy csak rámpákon, korláton, félcsövekben, tereptárgyakon, a levegőben lehet trükközni. Én meg akarok állni egyhelyben, felmászni a kormányra, egy kerékre állni, és pörgetni a bringát, vagy első keréken állva pattogtatni. Ha ez egy BMX-es program, ne csak olyan dolgokat lehessen csinálni benne, mint egy gördeszkásban. Ennél nekem nagyobbak az elvárásaim. Huzamosabb ideig még egykerekezni sem tudtam (sem az elsőn, sem a hátsón), és ez bizony igaz a Dave Mirra FBMX-re is. Miért nem lehet olyan kunsztokat végrehajtani benne, mint odakint a skacok a Hősök Terén? (Akik közül némelyikükről igencsak megváltozott a véleményem, mióta szerepeltek a röhejes magyar akciósorozatban.) Vagy lehetnének benne olyan pályák, ahol csak egy-két, de HATALMAS ugrató van. Persze ettől függetlenül jó a játék, és aki egyszer is látta gyerekkorában a BMX Banditák kultuszfilmet és utána lement a térre, hogy összetörje magát, annak szerintem tetszeni fog. A végére pedig jöjjön egy negatív és egy pozitív gondolat. Sajnos ebből a játékból is hiányoznak az olyan kifinomult részletek, mint például amikor nem sikerül tökéletesre egy trükk és a srácok egy pillanatra leteszik a lábukat, mert különben zakóznának egy baromi nagyot. Viszont ha félcsövezel, nagyon játékos-barát, hogy az emberünk magától megfordul leérkezés előtt a levegőben, tehát ritkán fog előfordulni az, hogy háttal jössz le, ami a legjobban idegesített a Dave Mirrá-ban. Összegezve az MH a maga kategóriájában jobb, mint a DM, de mégsem érdemel 8 pontnál többet.

CSIPI M LEE









MAT HOFFMAN'S PRO BMX

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGÉNYES ÉS KIDOLGOZOTT A MŰFAJBAN
× A HIÁNYOS RÉSZEKEN MÉG DOLGOZHATNÁNAK

8 pont



Az olyan – játékból kiöregedett – vén rókák, mint például a Martin, már nem igazán éreznek kellő elszántságot, illetve elhivatottságot egy hosszú, és bonyolult játék végigjátszásához, vagy egyáltalán ahhoz, hogy mélyebben belerévedjenek abba. 10 év után minden játékot a kellő kimértséggel, nagyfokú cinizmussal és általában "semmi jót nem várással" ítélnek meg. És eljön az idő, amikor egy Metal Gear Solid 2 is csak fél órás



kikapcsolódásra elég, jön az elmúlás és enyészet... Na, de akkor mégis milyen játékkal játszik a Martin? Hát igen, jó kérdés. Egy idő után rááll az ember szervezete a minél egyedibb, ötletesebb és teljes mértékben elvont játékokra. A más szemében csak gagyi, a megszállott tesztelő szemében pedig igazi gyöngyszem anyagokra...

...így jutunk el odáig, hogy napvilágot láthatnak olyan őrült játékok, mint pl. a Kuri Kuri Mix. De van egy másik irányba elhajló válfaja is a dolgoknak, mégpedig a retro stílus, vagyis egy ősrégi játékprogram újrakiadása régi, esetleg újabb köntösben. Esetleg mindkettőben egyszerre. És, hogy ez miképp elevenedik meg, arra kitűnő példa az SNK fejlesztésében készült Metal Slug.

RETRO AGAIN

Tőlünk nyugatabbra dívik a divat, hogy ősrégi játékokat jelentetnek meg újra, szinte pixelre pontosan ugyanolyan grafikával. Ez már csak azért is érdekes, mert például egy PlayStation ugye sokkalta többre képes, mint volt egy játéktermi automata a '80-as években, és mégis milyen mókásan néz ki megelevenedve egy-egy régi kedvencünk a képernyőn. A tipikus kocka kerget kört feeling, ahol a lényeg soha nem a megjelenítésen, vagy ha lehetett úgy mondani, a grafikán volt, hanem azon a megismételhetetlen hangulaton, ami arra kényszeríttette szegény játékost, hogy álmos, karikás szemekkel is ott üljön a gép előtt és nyomja a stuffot. Vagy a játéktermekben az utolsó fillérjét is beledobálja, hátha az utolsó coin hozza meg az üdvözítő továbbjutást. Mert hát ugye ezek a szemét játéktermi automaták pont úgy lettek megkonstruálva, hogy az átvert delikvens úgy érezze, már csak egy hajszál választotta el a beteljesüléstől. Valamikor nem is olyan régen a Martin már fejtegette ezt a mechanizmust, hogy miként is vannak megkonstruálva ezek a játékok, ettől most tehát eltekintenék. **(A tesztelők úgy kalibráltak, hogy egy átlagember az első néhány nekifutásra körülbelül 2.5 percet tudjon egy automatával nyomulni. Martin)** Nézzük inkább azt, amiért ez a két oldal létrejött a Metal Slug, és Metal Slug X rövid ismertetőit.



METAL SLUG

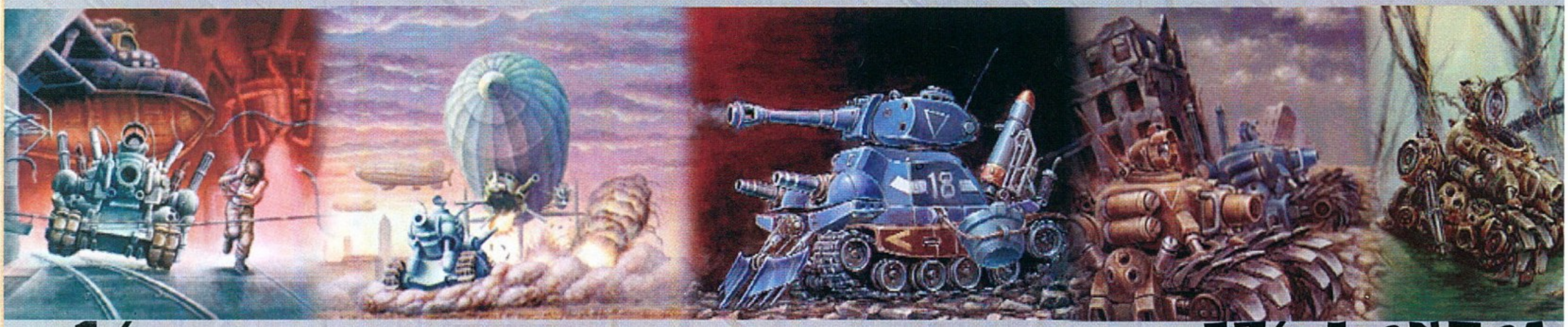
Az eredeti játéktermi automata alapján átkonvertált verzió PlayStation-re csak és kizárólag Japánban jelent meg. Viszont nem éppen ma... Úgy cirka 2 éve láttam vele először játszani a Martint az irodában, harsány kurjongatások közepette, és fülig érő szájjal mosolyogva és beszélni róla. A kategóriájában egyedülálló népszerűségét fitogtatni nem lenne épp célszerű, hiszen ha még emlékszik is rá valaki, az biztosan talált már azóta más játszótársat magának, mind szépségben, mind pedig játszhatóságban, azok viszont, akik emlékeznek rá, a '80-as évek vége óta várják a folytatásokat. De milyen stílusú is egyáltalán a Metal Slug? Egy olyan "haladós" verekedős / akció játék, melyben egy kommandóst kell irányítanunk a scrollozó képernyőn.

Amikor először töltöttem be a játékot, leplezetlen kíváncsisággal néztem elébe a várható izgalmaknak, főleg úgy, hogy tudtam: japán a játék. Ez számomra azért jelentett több pluszt, mert odavagyok a kultúrájukért, meg úgy mindenükért, másrészt a japán játékoknak van egyfajta külön kis elvont világa, egy olyan megfoghatatlan misztikus hangulata, melyet csak arra tudok visszavezetni, hogy Japán... Szóval bejött a főmenü, ahol gyorsan át is kellett állnom a kezelési rendszerükre, hiszen náluk a Kör az elfogadás, és az X a visszalépés – teljesen ellentétesen, mint itt Európában. Majd villám gyorsasággal vetettem rá magam az Art Gallery opcióra. Merthogy szintén japán sajátosság a menüben elhinteni azt a galériát, melyben a játékhoz készült vázlatrajzokat, festményeket és számítógép generálta rendereket tekinthetjük meg. És még ha csak pár darab lenne belőle! Összeszámoltam, és 250 felett álltam meg. Hát igen. Ennyi előkészületi munka előzi meg a kész játékot. A főmenüben van még egy Options menü, ahol készség szerint be lehet állítani a nehézségi fokot, az életek és folytatások számát, vagy tologatni





KÖTELEZŐ DARAB HARMINCON INNEN ÉS TÚL!







a szokásos pótmétereket a hang- és effekt hangerők miatt. Van még egy menüpont, ahol egyfajta militarista állatként kell végigevickélnünk a játékon újra (igen, ez csak az első végigjátszás után aktív) és mindenféle statisztikákkal bombáznak minket közben. És aztán jön az Another Day menüpont, ahol teljesen különálló kis aljátékokat játszhatunk – szintén a program végig vitele után.

Akkor lássuk a fő attrakciót: magát a játékot. Elindulunk a hirtelenszőke kommandós barátunkkal egy piciny fegyverrel a kezünkben és máris kezelésbe vehetjük a csúnya, gonosz nácikat... illetve rájuk erősen hasonlító egyedeket. Itt lép képbe az a mostanában is igen előtérbe kerülő téma, hogy mennyire lehet rámozdulni a második világháborúra és a tömegpusztító hadseregre, hiszen nem csak ebben a programban lett cenzúrázva SS-ék megjelenése. A horogkereszt helyett így egy szimpla X feszít a piros körben, de bárki levághatja, hogy mi volt az eredeti... Amúgy a Konami most készülő PS2-es játéka, a Ring of Red küszködött mostanában efféle problémákkal, amit úgy, ahogy volt túl erősnek találtak és egy csomó helyen meg is kellett cenzúrázni érte. **(Simán egy náci höst kell benne alakítani – a japán NTSC verzióban –, egy olyan világban, ahol a II. Világháborút a Németek nyerték meg. Martin)** De visszatérve a játékhoz, a gombokkal lehet irányítani a figurát, mely tud haladni előre, s hátra, azonban a program megoldásainak köszönhetően csupán csak egy bizonyos ideig fordulhatunk vissza, hiszen, ha valami kimozdul a képből, azt bizony visszagörgetni már nem tudjuk. Aztán tudunk ugrani, tüzelni az elsődleges fegyverünkből és gránátot dobni. Aztán nagyjából ki is merült a mozgás arzenál, merthogy a játék nagyjából és egészében a gyilkolásról és a tömény akcióról szól. Elindulsz a pályán, megtámadnak a haramiák, és szépen lelődözöd őket. Nagyon résen lenni sem kell, egyszerűen csak reflexmunka lesz időben a megfelelő helyre tüzelni.



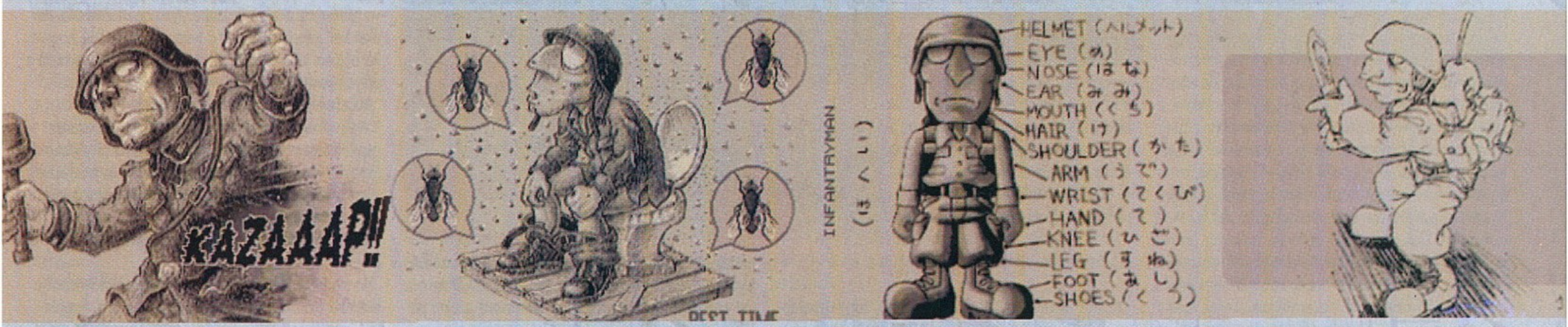
Összesen 6, nem túlzottan hosszú pályán kell megfelelnünk, hogy megláthassuk a vége végcímet. A pályák végén a megszokott főellenfelek várnak ránk, akiknél a szokásosnál többet kell időznünk, és ezzel egyenes arányosságban pár élettel többet vesztünk, de aztán megkapjuk az értékelésünket, és mehetünk tovább. Egy valamit még elfelejtettem mondani: hogy mi is az a Metal Slug. Merthogy a pályákon találhatunk egy kis póktankhoz hasonlítható bádogteknőt, amibe beszállva nagyobb apparátussal irthatjuk az ellent, s őt hívnák akkor Metal Slug-nak. Ilyenkor nem csak magát a szerkezetet, hanem a rá szerelt ágyút is mi irányítjuk.

Hogy miként értékelném a játékot? Szuper. Bár 4 óra alatt bőven végig lehet játszani, ne felejtsük el, hogy vannak további nehézségi fokozatok, és extra játékok, mellyel garantált az újbóli elővevés elég rendszeresen, már csak azért is, mert ez nem kifejezetten egy olyan típusú játék, ami előtt több órát kell eltölteni egyhuzamban, hogy valami érdemleges történjen. Berakod, aztán megvan a napi adrenalin bombád. Nem szóltam még a grafikáról, ami pedig messze a legnagyobb vonzerejét adja a játéknak. A kézzel rajzolt hátterek és animációk olyan jó összhatást nyújtanak a programnak, mint még soha semmi, de nem is ez a lényeg, hanem az rengeteg rejtett, illetve beleágyazott poén, amit csak sokadszori, vagy alapos végigjátszás után ötlenek a szemünkbe. A vizet köpő ellenfelek haláluk után, a süllyedő hajóból vizet pumpáló szerencsétlenek mind-mind ebbe a kategóriába sorolandók. Nem is lenne nála jobb játék ebben a kategóriában, ha nem jelent volna már meg a folytatás, így erősen csak a gyűjtőknek ajánlott, vagy aki kíváncsi más pályákra is a kettes után.



METAL SLUG X

Mert a cím mögött álló X tulajdonképpen a második részt hivatott jelenteni, csak egy felturbózott kiadásban. A játékot ugyancsak az SNK fejlesztette, de az Agetec segédletével már átszelték a nyelvi és egyéb távolsági problémákat és fehér ember nyelvén is megjelenhetett – egyelőre csak az államokban. A program ugyanazt a grafikus megjelenítést alkalmazza, mint elődje, azonban a teljesen új pályák, a 3 másik választható hős, és 3 újabb irányítható járgány (köztük az igen "izometrikus" harci tevével) teljességgel le is pipálja azt. Főleg, hogy a változatosság hiánya sem vethető fel problémaként, hiszen kapásból az arab emírségekben kezdünk, s aztán minden pálya teljesen más témához kapcsolható. Bár ugyanúgy 6 pályát kell végigcsinálnunk, és ugyanabban a főellenfeles sémában, a vége után mégis több aljáték nyílik meg. Merthogy itt is van Art Gallery – teljesen új rajzokkal – és militarista üzemmód, melyben újrajátszhatjuk az egész játékot, de milliméterre pontosan kielemezve minden mozdulatunkat. A játék pozitívuma tehát nemcsak angol nyelvében rejlik, hanem jóval kidolgozottabb és összeszedettebb mivoltában. Ideális választás habzó szájú egyének feszültség levezetéséhez, és pár órás kikapcsolódás biztosításához.



METAL SLUG/ METAL SLUG X

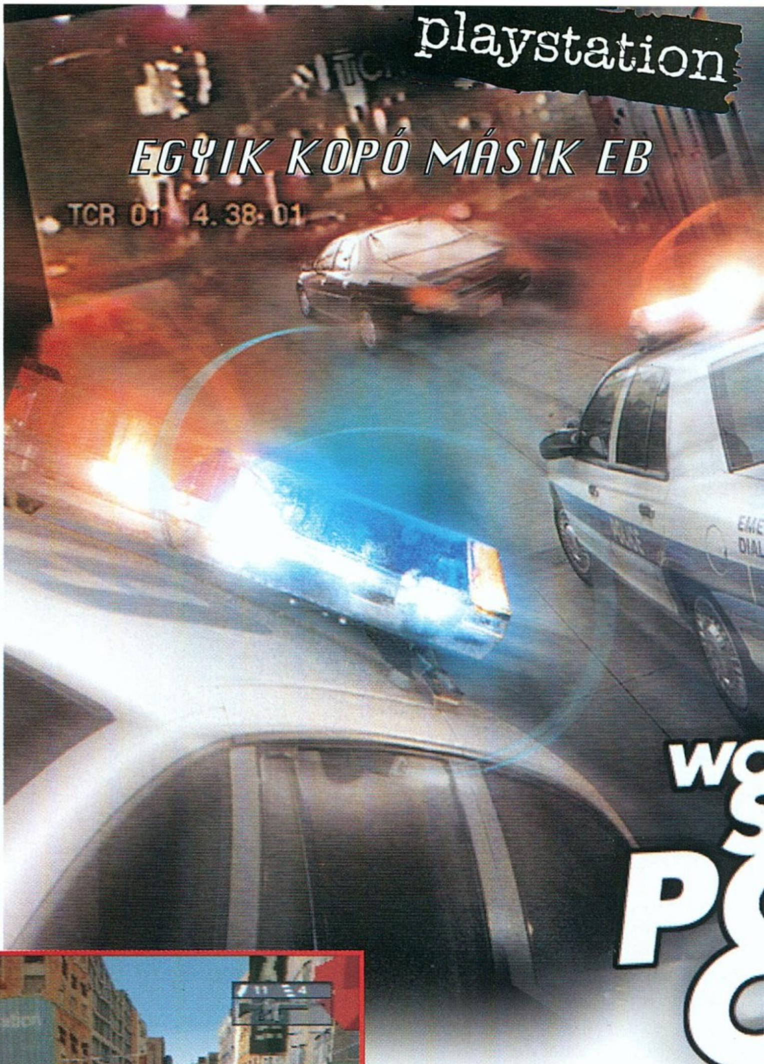
SNK

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ REMEK GRAFIKÁJÚ ÉS HANGULATÚ LÖVÖLDÖZÉS, VÁLTOZATOSSÁG, ÉS A HANGULATRA SEM LEHET PANASZ
× CSAK RETRO RAJONGÓKNAK!

9 pont



A DRIVER UTÁN SZABADON

Biztos sokan emlékeztek még a Világ Legrémisztőbb Rendőrségi Üldözései című műsorra, amit régebben az egyik kereskedelmi csatorna vetített. Nekem már csak azért is megmaradt, mert az Áron gyerek, aki a műsort vezette többek közt: "A valóság minden képzeletet felülmúl" és még ehhez hasonló frappáns frázisokkal kápráztatott el bennünket, nézőket. A sorozat készítői valódi rendőrségi vagy amatőr videofelvételeket gyűjtöttek össze egy csokorba, és ezeket mutatták be a televíziónézőknek, kellően drámai aláfestéssel, miszerint a bűnözőknek nincs esélyük, tehát jobb, ha csírájában fojtjuk el a törvénysértő gondolatainkat. Kicsit sántított mondjuk a dolog, mert csak olyan jelentek voltak a műsorban, amikben mindig elfogták a gyanúsítottakat. Azon azért jót röhögtem, amikor néha tűzpárbaj alakul ki a két fél között, és néhány méterről képtelenek voltak eltalálni egymást. Mondjuk az meg elég durva volt, amikor egy őrült öngyilkosjelölt kezéből több száz méterről kilőtték a kezéből a fegyvert a mesterlövészek. Szóval a műsorban nem csak autós üldözések vannak, de a belőle készült játékban igen.

SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK

Egy amerikai városban, Ashland-ben vesszük fel a szolgálatot, először még csak a gyakorlópályán később pedig az utcákon, mint járőrök. Ezúttal tehát – ellentétben a Driver-rel – most a fánkzabáló jófiúk szerepében kell bebizonyítanunk vezetői képességünket. A játék a Driver mintájára lett kialakítva (talán még a motorját is felhasználták a készítők), tehát adva van egy hatalmas város, ahol bármerre furikázhatunk, és ahol bárhol felütheti a fejét a bűnözés. Ilyenkor gyorsan a helyszínre kell sietni, majd mihamarább és lehetőleg minél kevesebb anyagi károkozás nélkül le kell kapcsolni az elkövetőket. A város egyébként roppant jól sikerül, most nem kellett szorosan a valósághoz ragaszkodniuk a programozóknak, ezért szabadjára engedhették a fantáziájukat, és sikerült egy olyan változatos terepet megalkotniuk, ami már önmagában is gyönyörködtet, viszont egyáltalán nem giccses, vagy erőltetett. Felsorolni is hosszú lenne, hogy hányféle negyed, helyszín, út, tereptárgy, van a játékban. Olyannyira kidolgozott a város, hogy még a parkolóórák is a helyükön vannak (amiket aztán szépen le is lehet pusztítani), de megemlíthetem a graffitiket a falakon, a mozgó fényreklámokat, vagy hogy éjjel gőzölögnek a csatornanyílások. Ezen kívül rengeteg különleges épület (pl.: delifinárium) is található Ashland-ben, elég, ha ráközelítünk a térképre, ott ugyanis a nevezetesebb létesítmények kis táblák formájában fel vannak tüntetve. De vannak alagutak, felüljárók, autópályák, csatornák, sikátorok, terek, zsákutcák, parkok is, mint ahogy egy normális város esetében azt az ember elvárhatja. Szerintem sokkal jobban néz ki a terep, mint a Driver-ben, és valamivel távolabbra is látni. Ennek viszont az lett az eredménye, hogy képfrissítés néha akadozik, és valamivel gyérebb a civil forgalom is az utakon. Megijedni azért nem kell, még így is lesz annyi köcsög paraszt az utakon, hogy rendesen megkeserítsék az életünket. Bár a vészvijjogó bekapcsolása utána a legtöbben lehúzódnak az út szélére, de azért ez nem általánosítható mindenkire.



Három különböző módon kezdhetünk el játszani. A Free Patrol leginkább arra szolgál, hogy megismerkedjünk a helyszínekkel, választhatunk kocsit, beállíthatjuk az időjárást (ha esőben játszunk, a villámlások kifejezetten látványosra sikeredtek), és a napszakot, amikor a munkát kezdeni akarjuk. Nincs más dolgunk, mint kocsikázni a városban, és a központ által megadott gyanús járműveket lefülelni. A Pursuit Mode a küldetés mód, ezen belül találjuk az a valódi "feladatos" pályákat (ezek vannak megörökítve a végigjátszásban is). Végül marad a Single Mission Mode, itt az előzőben teljesített pályákat játszhatjuk újra, annyit kell még megjegyeznem ezzel kapcsolatban, hogy érdemes néhányszor újrajátszani a küldetéseket, mert sokszor megváltozik a helyszín, és egész máshová riasztanak, még ha a feladat ugyanaz is marad. Meg a gyanúsítottak is többféle menekülési útvonalat ismernek.

AZ IRÁNYÍTÁS

Ez a szokásos – X-gáz, Kör- kézifék, Négyzet-fék – sémára alapul. Sajnos analóg stick-kel még mindig nem lehet gázt adni (ez a Driverben is nagy hiba volt, mégsem vette észre senki), ez főleg a követéses küldetésnél jött volna jól. A Háromszög a sziréna bekapcsolása, vagy ha épp civil járművel vagyunk, a társunk ezzel tapasztja fel a kasznira a mágneses kisvillogót. Az L1-gyel a fegyverek között lehet váltogatni, az R1 a tüzelés gombja. A két alsó blokk a nézetváltásra szolgál. A legnagyobb móka az, ha ketten vagyunk, akkor ugyanis be lehet állítani úgy az irányítást, hogy az egyikünk vezet, a másikunk pedig a célzással és a tüzeléssel foglalkozik, nagyon baba! Egyébként a célpontokat a Le/Fel irányokkal lehet befogni. A képernyő bal felső sarkában látható a járművünk "energiája", ha ez elfogy megszívtuk. Amikor már látótávolságon belül van egy gyanúsított, a képernyő alján megjelenik két kijelző. A piros csík az ellenfelünk kocsijának az energiája, ezt úgy tudjuk leamortizálni, ha lökdössük, vagy ha tüzelünk a verdára, viszont azt jó tudni, hogy ha saját hibájából nekimegy valaminek, azt a gép nem számítja sérülésnek (ami elég nagy hülyeség). Alatta a kék csík a vezető lelkiállapotát szimbolizálja, minél tovább tart egy üldözés a gyanúsított annál jobban ki lesz idegileg (ez persze egyénenként változik, egy profi autó-tolvajra például nem jellemző, hogy elfáradna menekülés közben), minél jobban rámászunk, kerülgetjük, megelőzzük és feltartjuk, annál jobban fog nőni ez a kék csík, és ha eléri a maximumot, az illető megadja magát.



ÉRTÉKELÉS

A játék elején nem voltam meggyőződve, hogy egy üldözés ebből a szempontból is ugyanolyan izgalmas tud lenni, mint a gengszterekéből, de ennek ellenkezőjéről teljes mértékben meggyőztek a készítők. Roppant izgalmas hajszákban vehetünk részt, amin a fegyverhasználat még dob is egyet, bár az ellenfelek néha nagyon hülye módon hibáznak. A az autók grafikája jó, a terepé pedig egyszerűen kiváló, a kocsink ráadásul szépen törik is, leszakad a lökhárító, felgyűrődik a motorháztető stb. A hangokkal különösebb baj nincs, a motor duruzsol, a sziréna vijjog, a lövedékek pedig fémesen csattannak a kasznin. A rádióhang életszerű, a kommentátor pedig az eredeti sorozatban hallható tag hangja. Viszont a zenékkel nem vagyok megelégedve, mert nincsenek is! Nem ártott volna egy-két track-ket összedobni, hogy még hangulatosabb legyen a játék, a CD-re ráfért volna még. Amit még nagyon hiányoltam, azok a pályák közti átvezető videók. Az intrón és a pár másodperces befejező videón kívül semmi nincs a játékban, legalább a sorozatból berakhattak volna néhány jelenetet a szintek közé. A szavatossággal is gondok vannak, ez a húsz pálya egy hosszabb délután alatt végigjátszható, tehát jóval rövidebb, mint a Driver, bár azóta végigjátszottuk már párszor a haverokkal is.

Az utolsó komponens a hangulat szokott lenni, ami a köszönhetően, a jó irányíthatóságnak, kitűnő terepnek, és a változatos küldetéseknek (plusz a kooperatív módnak) nagyon a csúcson van!

A KÜLDETÉSEK

Mission 1: Police Academy Pursuit Course

Az első pár pálya még csak szimulációs vizsga a rendőr-akadémián, amik alapján lemérik, hogy alkalmasak vagyunk-e az utcai járőrözésre. A rendelkezésre álló idő alatt kell, teljesíteni két kört a tesztpályán, anélkül, hogy két bójánál többet elsodornánk, illetve, hogy elhagynánk a pálya nyomvonalát. Fegyverhasználat tilos.

Mission 2: Police Academy Basic Pursuit

A következő feladatunk, hogy az oktató által vezetett gépjárművet megállítsuk, mielőtt az elérne a célterületre. A lőfegyver használatán kívül, minden fortély engedélyezett, és az is nagy segítség, hogy a "mentorunk" általában ugyanazt az útvonalat követi.

Mission 3: Police Academy Advenced Pursuit

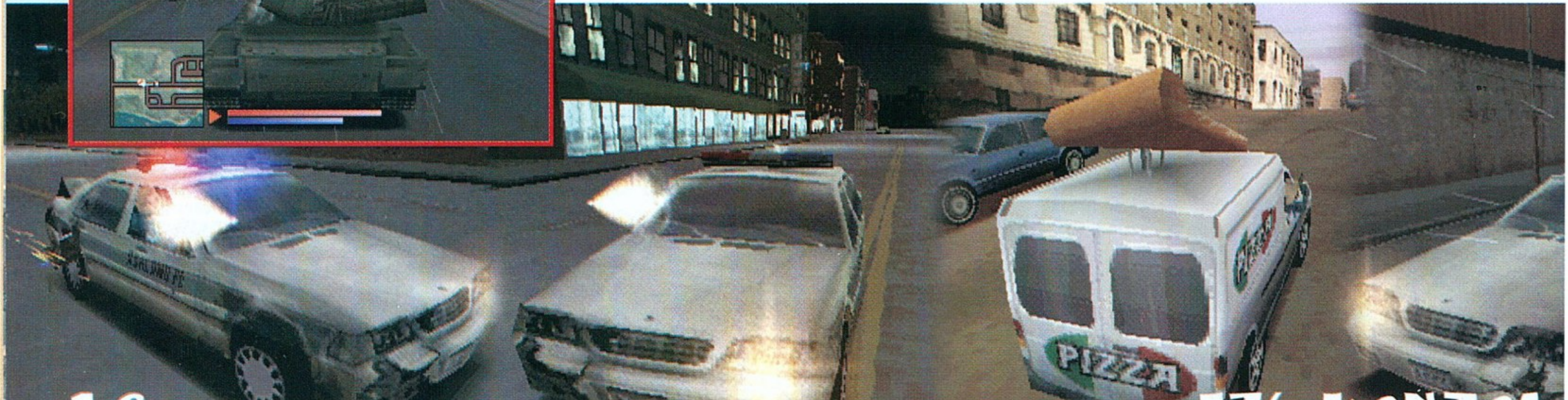
Harmadik alkalommal egy szolgálati terepjárót adnak a fenekünk alá. Amint elhagytuk a lakott területet, megjön rádión a tűzparancs is, tehát adjunk a menekülő gyanúsított járgányának. Miután sikeresen megállítottuk őket, még az időlimit alatt vissza is kell érni a menetközben, kidobott bizonyítékként szolgáló táskához.

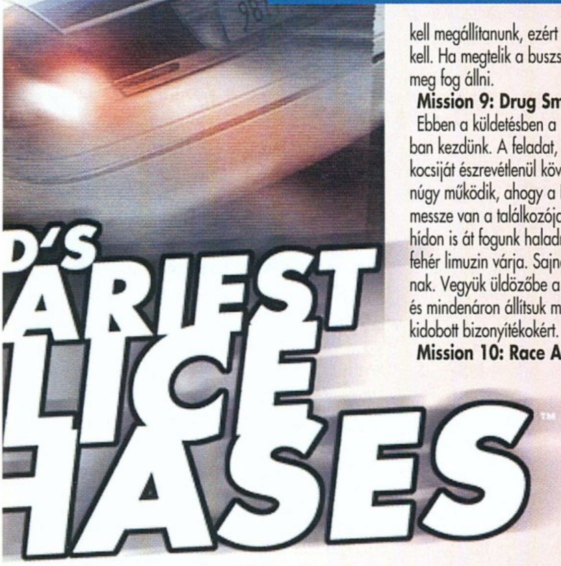
Mission 4: police Academy Expert Pursuit

Ezt nevezhetnénk akár vizsgapályának is, hiszen ha teljesítettük mehetünk végre az utcára. Először a STOP jelzésnél a felfestett vonalon belül meg kell állni, majd továbbhaladva a pályán, az öt céltábla közül legalább négyet kell megsemmisíteni. Az idő is szorít és a pálya nyomvonalát sem hagyhatod el. A használható fegyver egyébként egy shotgun.

Mission 5: Dui Dummy

Az első feladatunk nem túl izgalmasnak ígérkezik. Egy részeg sofőrt kell megállásra kényszerítenünk, aki a kertvárosi részben randalírozik. Gyorsan a helyszínre kell si-







etni, majd leszorítani az útról. A zöldövezet miatt a fegyverhasználat tilos, nehogy ártatlan civilek is megsérüljenek.

Mission 6: The Crazed Car Thief

Ezúttal egy veszélyes autó-tolvajt kell nyakunk csípni. Egy percünk van, hogy kiérjünk az autópályára, ott javaslom, a szembejövő sáv használatát, hiszen az elkövető is arról jön majd. A fickó igazi profi vezető, még a parkba is behajt, ráadásul a kocsija is nehezebben törik, mint a miénk. A lőfegyver használata ismét tilos, tehát rá kell akaszkodni, és addig üldözni, amíg a kék csíkja el nem éri a maximumot. Utána még a kihajigált bizonyítékért is vissza kell mennünk.

Mission 7: Gangbanger Deathmatch

Az egyik járőrtársunk bajba jutott, miután a helyszínre érkeztünk, a gengszterek jobbnak látják, ha lelépnek, a mi feladatunk, hogy lekapcsoljuk őket. Szerencsére a lőfegyver használata itt már engedélyezett. A nagy menekülés közepette valami "véletlenül" kirepül a gyanúsítottak kocsijából, később tehát ezért is vissza kell jönnünk.

Mission 8: Bus Driver Gone Bad

Ez a küldetés még a TV műsorból volt ismerős. Egy elkeseredett buszsofőr miután elvesztette a családját és a munkáját, még egyszer elviszi az utasait egy kis városnézésre, az már más kérdés, hogy az út végét a leszakadt hídon át a folyóban képzeli el. Mi épp egy gyorsétteremben mulatjuk a szolgálati időt, amikor megjön a riasztás. A buszon tartózkodó civilek miatt sajnos nem használhatunk fegyvert, ezért az egyetlen esélyünk hogy megállítsuk, az hogy ráakaszkodunk, mint egy buldog, és kifárasztjuk. Egyébként a busz elég törékeny, viszont a civilek miatt épségen kell megállítanunk, ezért még az energiájára is figyelnünk kell. Ha megtelik a buszsofőr kék csíkja, automatikusan meg fog állni.

Mission 9: Drug Smuggling Scum

Ebben a küldetésben a járőrkocsi helyett egy sárga taxiban kezdünk. A feladat, hogy az elhaladó drog-dealer kocsiját észrevétlenül kövessük. A "követési" csík ugyanúgy működik, ahogy a Driver 2-ben. A gyanúsítottnak jó messze van a találkozója, a kertváros után még az egyik hídon is át fogunk haladni, egészen a kikötőig, ahol egy fehér limuzin várja. Sajnos kiszúrnak minket, és tüzet nyitnak. Vegyük üldözőbe a fekete kocsiban ülő Leo Garcia-t, és mindenáron állítsuk meg, majd autókázzunk vissza a kidobott bizonyítékokért.

Mission 10: Race Against Death

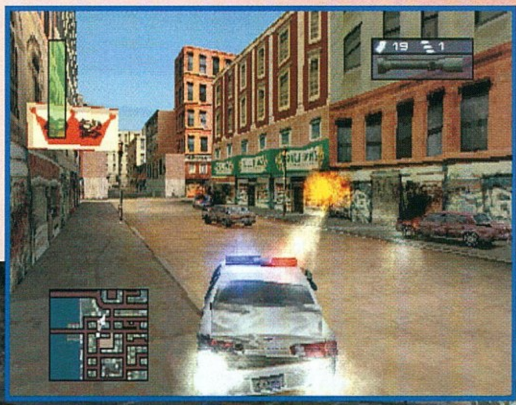
Az egyik társunk életveszélyes megsérült, de a mentősök rendőri kíséretet kérnek. Parkettázunk a helyszínre, és kísérjük a rohamkocsit a legközelebbi kórházba. Az idő nagyon szorít ebben a küldetésben, ezért ne sajnáljuk nyomni a gázpedált, szerencsére a mentőben sem kocavezető ül, tudja tartani a tempót. Ha mégis leszakadnának, vissza kell menni értük. Ha időben megérkezünk, a kolléga életben marad.

Mission 11: Sentence of Fire

Ez egy elég kemény küldetés. Egy piromániás őrült robbantgató négy detonátort helyezett el a város különböző pontjain, ráadásul az egészet játéknak veszi, és időközönként felhívja a rendőrséget. Most egy különleges terrorista elhárítási rendőrjárműben kezdünk. A bombák hatástalanítására nagyon kevés időn van, kb. mindegyikre egy perc. A rendőrségi parkolóból kijövet érdemes a jobboldalival kezdeni, majd balra haladni. A harmadik bombánál lesz egy kis gond, mert a parkba vezető utat épp felbontották, azt tehát meg kell kerülni. A negyedik bomba olyannyira messze van, hogy nincs időnk visszatolatni a park vékony ösvényén. Egyszerűen át kell ugratni a felbontott útszakasz felett. Azonban még így is tökéletesen (azaz ütközésmentesen) kell eljutni az utolsó bombához, különben kifutunk az időből. A bombákat egyébként úgy tudjuk hatástalanítani, ha közvetlen melléjük állunk, ami azért nehéz, mert ez a jármű nehezen lassul le.

Mission 12: Nosey News Van

A helyi televíziós társaság fülest kapott, hogy egy drog üzletet akarunk meghiúsítani ezért debil módon, a helyszínre küldenek egy közvetítőkocsit. Ez nagy valószínűség szerint betenne a tervünknek, tehát az első feladatunk, hogy lerázzuk a TV-seket, szerencsére egy bika erős gépet adtak alánk a feletteseink. Utána vissza kell menni a helyszínre, ahol ismét megjelenik a fehér limuzin. Nekünk a fekete kocsiba ülő gyanúsítottakat kell elkapnunk. Ez egy nagyon fasza üldözés, mert a menekülők mindent bevetnek annak érdekében, hogy lerázzanak minket. Használjuk a gépfegyvert, majd ha az kiürült az erősebb pisztolyt.



Mission 13: The Stool Pigeon

Ez egy menekülős pálya. Egy VIP személyt kell elszállítanunk a városházára. A hídon átkelve megjelennek az üldözőink is, aki még tüzet is nyitnak ránk. Sajnos mi hátrafelé nem tudjuk viszonozni ezt, úgyhogy marad a menekülés.

Mission 14: tank Rush

Ez a pálya is ismerős lehet a TV-ből. Egy katona testvérpár elkötött két tankot és ámokfutást rendeznek Ashland utcáin. Ez szerintem a legszopatósabb pálya, legalábbis én ezzel szenvedtem a legtöbbet. Először is gyorsan a helyszínre kell érnünk. Amint bemérted a tankot, kezd el sorozni a gépfegyverrel, jó ha mind a négy tárat bele tudod engedni, közben pedig kerülgesd a tank lövéseit (vagy haladj közvetlen mellett, ilyenkor ugyanis a tank csöve a kocsi felett lesz, és ellő felettünk). Néhány utcával arrébb kiderül, hogy az elkövető a stadion felé vette az irányt, ahol rengeteg ártatlan ember sérülhet meg, ezért még előtte meg kell állítani. A parancsnokság engedélyezi a rakétavető használatát. Szinte az összes rakétának találnia kell, ha meg akarjuk állítani a tankot, ráadásul erre mindössze kétutcányi távolság áll rendelkezésünkre. Ha sikerült és még energiánk is maradt, kerüljük meg a stadiont és szálljunk át a páncélozott csapatszállító járműbe. A második tank a négysávos főúton közlekedik, és a hídon keresztül akar kijutni a városból. Az APC fedélzeti ágyújával elvileg nem lesz gond elintézni a harckocsit.



Mission 15: Nothing is Ever Routine

Ez a pálya azt próbálja bemutatni, hogy egy rutinszerűen induló feladat is vehet életveszélyes fordulatot. Egy körözött piros sportkocsit üldözünk, aki becsal minket egy zsákutcába, ahol más várnak minket a helyi maffia emberei. Üldözőből tehát üldözött lesz, és menteni kell az irhánkat. A menekülésnél mindenképp kövessük a nyíl szerint megadott irányokat, még ha ez hosszabb is mint az ideális lenne, mert a város egyes részeit eltorlaszolták a rosszfiúk.

Mission 16: Jacked Up Jailbird

A terepjáróval kezdünk. Egy gyorshajtót kezdünk el üldözni, majd amikor bemondjuk az adatait a központnak, kiderül, hogy szökött fegyencek ülnek a verdában. Ez is egy király üldözős pálya, a rosszarcúak még a csatornába is lecsalnak minket, csak hogy egérutat nyerjenek, majd egy bevásárlóközponton áthajtva a szembejövő sávban próbálnak lerázni bennünket. A lőfegyver használata természetes.

Mission 17: Lou Ferris Returns

Az pszihopata robbantgató ismét visszatért a városba. Úgy látszik mi vagyunk az egyetlen járőr a Ashland-ben, mert a város túloldaláról küldenek minket a helyszínre. Sajnos későn érkezünk Lou már elhelyezett egy bombát, és lelépett. A négy kérdőjeles tereptárgyat kell 20 másodperc alatt leellenőriznünk, és lokalizálni a bombát (ami egyébként az épület és a kerítés által bezárt sarokban van). Ezután a mániákus nyomába eredhetünk, érdemes visszafelé indulni, mert ő is a hídon próbál meg elmenekülni.

Mission 18: Brazen Bank Bandits

Az összes egységet egy bankrabláshoz riadóztatták. Az elkövetők két kocsival menekülnek a tett helyszínéről. Először a piros sportkocsi után induljunk, azaz rögtön forduljunk meg és menjünk jobbra, a part menti úton így pont telibe kapjuk. Ha lekapcsoltuk, jöhet a kék furgon, aki a parkban próbált meg elrejtőzni. Az üldözés közben a furgonból majd némi bizonyíték is landol a kövezeten, tehát ezért vissza kell majd jönnünk.

Mission 19: 30 Minutes Or Less

Épp egy megfigyeléses feladaton vagyunk a kínai negyedben, amikor új feladatot kapunk a központtól, egy menekülő furgont kell lekapcsolni. Minekután mi vagyunk az egyetlen egység a közelben, nincs mese a pizzás kocsival kell a gyanúsított után eredni. Mindössze egyetlen fegyver van nálunk, ezért csak akkor tüzeljünk, ha teljesen közel vagyunk a furgonhoz. Ha az összes lövésünk talált a furgonnak csak minimális energiája marad, tehát szorítsuk le az útról. Utána menjünk vissza az elhajított lőfegyverért.

Mission 20: Final Showdown

Utoljára a fehér limuzinos maffiafőnököt kell hűvösre tennünk, aki kiszabadította Lou-t a börtönből. Ez az utolsó pálya mégis itt kapun először segítséget egy másik járőrkocsi személyében. Bár talán többet árt, mint használ, amíg ugyanis rá van tapadva, alig lehet célba venni a luxusjárgányt. A napfénytetőn keresztül a bűnöző rendesen sorozza az autónkat, és mi sem tehetünk mást, ha még az autópálya forgalmasabb része előtt meg akarjuk őket állítani, ahol már nem engedélyezett a lőfegyver használata. A limuzin sofőrje egyébként trükkös csávó.

CSIPI M LEE

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

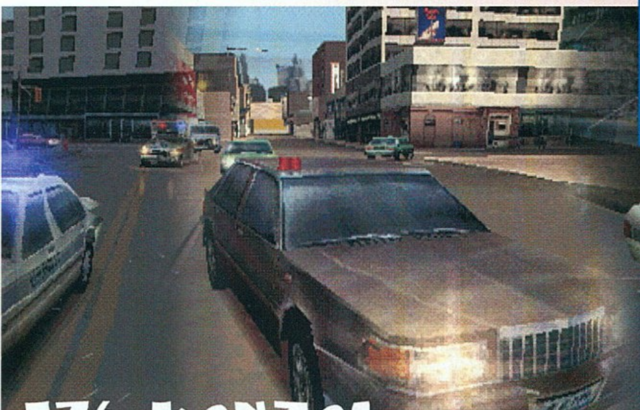
ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIDOLGOZOTT VÁROS, DRIVER MINŐSÉGŰ JÁTÉK
× RÖVID, AKADOZÓ KÉPFRISSÍTÉS, VIDEÓK HIÁNYA

8 pont



GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

90 LITER BENZIN ÁRÁÉRT AKÁR ÉVEKIG IS AUTÓZHATSZ!

Egész nap csak erre a küzdelemre vártam. Amikor végre megláttam az autót, bizony a torkomban dobogott a szívem. Lassan felhúztam a sötétkék overált, majd belebújtam a bukósisakba.

Az autó kényelmes volt, bár érdekes ennyi cső között ülni, a szokásos "személyautók" után. Beindítottam a motort, egyesbe tettem a sebváltót és vártam. Lassan mellém gurult az ellenfelem is. A motorhangja egyértelmű volt: Subaru Impreza

A párszáz lóerős ellenfél minden rezdülését a gyomromban éreztem, amikor kigyulladt az első piros lámpa. Fülsüketítően orditott fel, mind a 320 lovacska a kocsimban, amikor gázt adtam. Leírhatatlan érzés volt. Ahogy pillanatok alatt felgyorsultam az "utazósebességre", szinte nem is maradt időm élvezni a pályát körülvevő környezetet.

Pedig az is csodaszép volt. A fák között néhol be-be sütött a nap, az ég a legkékebb volt, amit valaha láttam, a felhők, mint tejszínhab a csészében tornyosultak egymásra. Aztán jött a nehéz szakasz, a földút. Ilyen sebesség mellett minden kavicsot megéreztem, ami csak a kerekeim közelébe került, ám az igazán embert próbáló feladat ellenfelem követése volt.

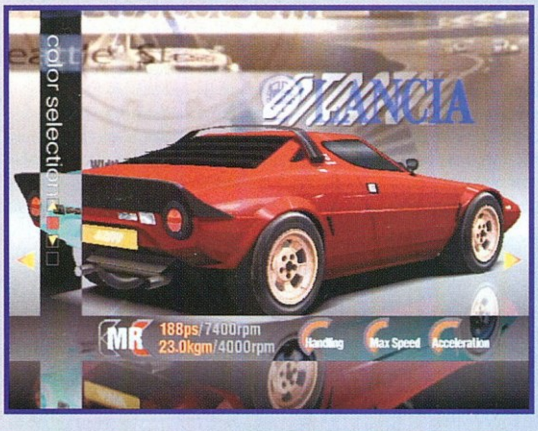
A füstfelhő, amit az arcomba nyomott a Subaru, áthatolhatatlan masszává tornyosult. Vakon vezettem vagy három percig, de ez volt talán a legszebb három perc eddigi versenyeim közül. Aztán az egyik kanyarban furcsa sziszegést hallottam a kocsi aljáról. Víz volt. Mindannyian ismerjük a hangot, amikor száraz pályáról hirtelen belemegyünk a frissen locsolt tócsákba. Sziszegett, mint egy támadni készülő kobra, ám ez sem lassított le. Újra kint voltam a betonon és tudtam, hogy az utolsó kézifékes kanyar következik, mielőtt a napsugarak egyenesen az arcomba csapnak, szinte láthatatlanná téve a célvonalat. Behunytam a szemeimet, belefeszültem az ülésbe és gázt adtam. Az autó letette a fenekét az aszfaltcsíkra és mint egy frissen elengedett véreb, elkezdte hasítani a levegőt. Nyertem. A kezem fájt, a lábam remegett. Fáradt voltam, de tudtam, hogy újra akarok menni, ameddig csak lehet, ameddig csak bírom. Ilyen lehetősége nem nagyon akad az embernek. Ittam egy pohár jeges teát, majd visszaültem a PS2 elé és elkezdtem az egészet elölről...

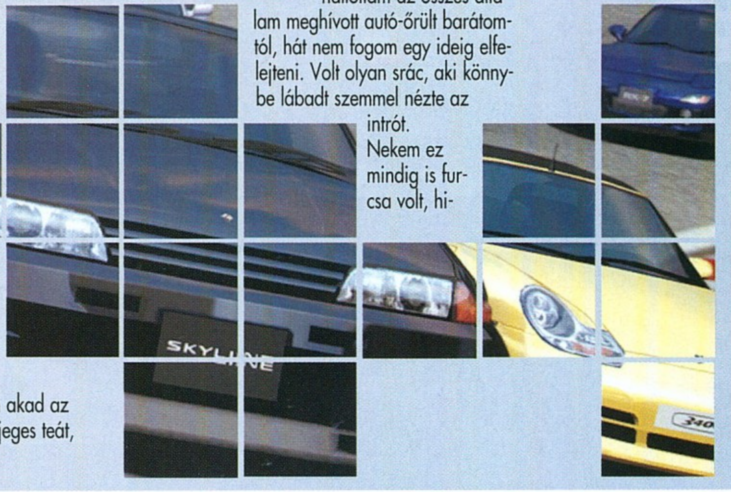
ELŐSZÓ

Itt ülök a gép előtt és nem igazán tudom, hogy miként is kezdhetném ennek a játéknak az értékelését. Biztos mindenkinek van egy "álomjáték"-képe. Egy elképzelés "A" játékról, ami mindenben olyan, amilyennek szeretnénk, a program, amiről már 8-10 évesen is fantáziáltunk, ahol ámultban tudunk játszani, minden egyes pillanatot.



A Gran Turismo 3 A-Spec nem ilyen. Viszont a legközelebb áll ehhez az autóverseny kategóriában, és ez egyszerűen vitathatatlan. Nekünk tesztelőknek az elmúlt pár hónapban többször is megdobbant a szívünk, az új konzolok megjelenésével, de azt az üvöltözést és ujjongást, amit a nálam rendezett GT3 A-Spec bulin hallottam az összes általam meghívott autó-őrült barátomtól, hát nem fogom egy ideig elfelejteni. Volt olyan srác, aki könnybe lábadt szemmel nézte az intrót.





Nekem ez mindig is furcsa volt, hiszen én nem élek-halok a kocsikért, de magukat az autóversenyeket nagyon szeretem. Mégis még nekem is megdobbant a szívem a bevezetőképek láttán. Nem tudom, hogy mivel is kéne kezdenem az írást, hiszen annyi mindenről lehetne írni, talán a legjobb az lesz, ha szépen sorrendben minden komponenst átvilágítunk.



A NÉV KÖTELEZ

A készítők szerint a játéksorozat sikeressége két alapvető dologban rejlik. Az egyik annak a ténye, hogy valós autókat vezethetnek a játékosok, valós tulajdonságokkal, míg a másik maga szinten reális irányíthatóság és játszhatóság. Ehhez társul még egy olyan rajongói tábor, ami egyértelműen a játéktörténelem legjobb autóversenyévé tette a GT-sorozatot, és a harmadik rész megjelenése után, ezt már nem is fogja vitatni senki. A Ridge Racer vagy a Daytona USA a maguk nemében szintén professzionális játékok, de még a Namco és a Sega fejlesztői is fejet hajtottak a GT3 első nyilvános bemutatója után.

A Polyphony Digital leginkább saját magával szúrt ki, mert ezt felülmúlni, már csak egy újabb konzolon lehet majd, ami még több poligont mozgat és még erősebb hardverekkel rendelkezik. Fontos még leírnom, hogy a játékban találtam hibákat is, mert vannak. Mint ahogy azt mindannyian tudjuk, semmi sem tökéletes, így a GT3 is megrezegteti a lécet, pár helyen, ettől függetlenül már most félek a végső értékeléstől, mert ugye 10-et nem szívesen adunk, de majd meglátjátok, hogy még 9.99-nél is jobb a program.

Még egy utolsó fontos dolgot leszögeznék a materiális teszt előtt: A végső Japán verziót teszteltem, melynek a menüpontjai 95 százalékban japánul vannak. Én viszont japánul csak annyit tudok, hogy "Gung Bao", ami viszont a kedvenc kínai csirkeételem (ami ugye nem japán...), így eme nyelvtudásomat aligha használhattam a tesztek során. Ebből adódóan nincs kizárva, hogy akad olyan menüpont, amit nemes egyszerűséggel nem vettem észre, vagy nem értettem meg, de ezért nem kell rögtön majd keresztre feszíteni! Gondolom ti sem akartok még másfél hónapot várni, az angol verzióig. Azért nyugalom, a legfontosabb menüpontok nem változtak, így szerintem mindenki megtudja a cikkből, ami érdekli.



AZ AUTÓK

Az első és legszembetűnőbb tulajdonsága a játéknak (különösen a GT-rajongók számára), hogy kevesebb autó van, mint a második részben. A játékban körülbelül 160 autó közül választhatunk, de hangsúlyoznám, hogy ez még így is több, mint az első részben tapasztalt felhozatal. Ettől függetlenül az autómárkák száma nem változott a második részhez képest.



Nyolc ország legjavából válogathattok, így aligha tudom elképzelni, hogy nem sikerült majd találni megfelelő verdát. Kazunori Yamauchi, a játék mega-fejlesztője egyszerűen az időhiánnyal magyarázza a kisseb választékot. Atlagosan a második részről egy autót kb. 24 óra alatt digitalizáltak be a készítők. A PS2 poligon mozgatási képességei miatt, itt egy gépjármű úgy két hét alatt digitalizálódhat be, így ettől kezdve nem kell igazán magyarázkodni.

Ha belegondoltok, hogy a GT2-





ben egy autó max. 300 poligonból állt. Az A-Spec járgányai, min. 2000, max. 4000 poligonnal mozognak, így tényleg felesleges bármilyen negatívumot leszűrni a 160-as számból. Különösen azért, mert abban a 160 autóban olyanokat sikerül bedigizni, hogy Andris barátom, akit lexikális autótudása végett hívtam meg a tesztelésre, nem egyszer csak vakargatni tudta a fejét az új Concept Car-ok látán.

Rengeteg olyan csoda közül választhatunk, ami még csak papíron létezik, vagy tesztelés alatt van a különböző autógyárakban. Én boldogan felsorolnám nektek a kocsikat egyenként, de akkor tényleg semmi másra nem maradna hely, így két kedvencemet említeném meg a játékból: Lancer Evo VII. és a tesztelések alatt a szívemhez nőtt Tickford Falcon XR8. Vannak még nem létező, un. GT-autók is a játékban, de ezeket sajnos még nem találtam meg. Az autókkal kapcsolatban az utolsó említésre méltó dolog a versenyek jutalmazása. Biztos emlékeztek, hogy a régi Turismo sorozatban, akárhányszor nyertétek meg az adott bajnokságot, mindig kaptatok egy új kocsit. No, ez itt már nincs. Egy versenysorozatot csak egyszer jutalmaznak kocsival.





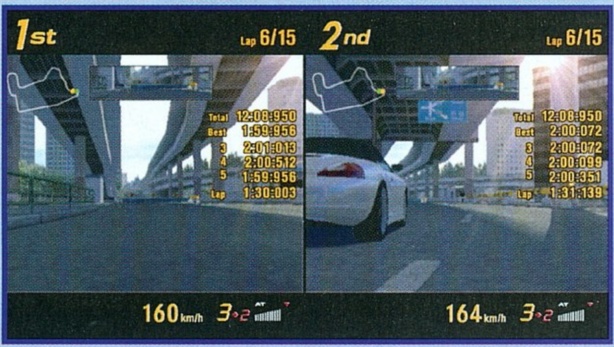


Egyébként nem találtam használt autókat a játékban, így hacsak nem voltak eldugva valamelyik olvashatatlan japán szöveg mögé, akkor valószínűleg nincsenek.

Arra próbáljatok ügyelni, hogy lehetőleg az első másfélmillió kreditet egy gyors kocsira költsétek, mert bizony sokat kell vele nyerni, ahhoz, hogy tuningolni tudjatok vagy vásárolhassatok újabb autókat. A bevezetőben említett negatívumok közül az egyik az infláció a játékban. Lehet, hogy csak én nem vettem észre, de mintha az előző részekben olcsóbbak lettek volna az alkatrészek. Itt egy nyamvadt gumikészlet is kisebb vagyonokat emészt fel, úgy-hogy nagyon gondoljátok meg, hogy mire költitek a lét.

A VERSENYEK, A PÁLYÁK

Összesen kb. 35 különbözőpálya lesz elérhető a GT3-ban, és nyugodtan állíthatom, hogy egyik szebb, mint a másik. Ebből 19 teljesen új pálya, míg 16 a régi, már jól ismert útvonalak felspécizett, apró változtatásokkal megáldott kiadása. Erről igazából nincs mit írni, majd szépen egyenként kitapasztaljátok őket. Maguk a versenyek sem változtak jelentősen. Megvannak a jó öreg Sunday Cup és társai, de természetesen rengeteg újabb versenysorozatot is kipróbálhatunk, feltéve, hogy rendelkezünk a megfelelő autóval. Apró hiba a készítők részéről, hogy az időmérő köröknél a gép kivisz minket a boxból a pályára, így az első körünk nem mérhető és ezzel időt veszítünk. Persze, lehet, hogy a valósághűség megér ennyit, nálam mindenesetre aligha.



A jogosítványok megszerzése a szokásos módon zajlik, sőt még azt is állíthatom, hogy kicsit egyszerűbb, mint az előző játékoknál volt, bár az INT. A-jogsinál, már fogtok bőven anyázni, pedig az még csak valahol a közepén van a listának. Ettől függetlenül vannak meglepetés feladatok, melyekről azért nem írok, hogy ne lőjem le a poénokat. Annyit azért elárulok, hogy a nedves vezetést kezdjétek el gyakorolni, mert nagy hangsúlyt fektettek a készítők rá az idén...

A LÁTVÁNY, A HANGZÁS, AZ ÖSSZHATÁS

Besz**ás! A játék végig 60 f/s-os sebességgel rohan és egy másodpercig sem akad vagy lassul be. Még igazából el sem terjedt a világon, mégis mindenki arról beszél, hogy milyen hihetetlenül szép a program és azt kell mondanom, hogy igazuk van.

Talán a legmegdöbbentőbb az, hogy mozgás közben is olyan színvonalú képeket produkál a játék, hogy innen már tényleg csak egy hajszál választ minket el a valós képtől. A füst, a fények esőben a víz fröcskölése mind-mind olyan élethűséggel lett lemodellezve, amit még alig-ha láthattunk a játékok történelme alatt. Csak annyira volt élethű a füst a rallyn, hogy már-már elkezdtem köhögni.

A fényhatások az alagutakban és az éjszakai pályákon szinte tökéletesek, képzeljétek el, hogy ehhez jön még a kocsi irányíthatósága (amire azért nem pazarolok helyet, mert tökéletes) és a különböző időjárási hatások, mint eső, köd, szél...stb.

És akkor még nem is beszéltünk a hangokról! Mert azok is legalább annyira professzionálisan vannak bedigitalizálva, mint minden más a játékban. Minden egyes autónak külön felvették a motorhangját, így még az is előfordulhat, hogy hallásból tudjuk a mögöttünk száguldó kocsi márkáját. A zenék is rendben vannak, de mivel az enyém a japán verzió volt, nem biztos, hogy Európában is ezekkel a számokkal jelenik meg a játék.

ZÁRÁSKÉNT

Ha eddig még nem találtatok egy jó indokot arra, hogy miért is kéne gyűjteni egy PS2-re, a GT3 A-Spec mindenképp az lesz. Ez a játék a legjobb autóverseny, amit játékos valaha láthatott és ez csak részben az én véleményem.



A világ minden pontján, minden újságban, minden weblapon csak ezt olvasom, pedig határozottam a hibákra próbáltam rákeresni, mert tartottam attól, hogy túlságosan elfogultan írok majd.

Szerencsére, ebben az esetben nincs min elfogulni, mert ha én elfogult vagyok, akkor X-millió másik játéktesztelő is az. A játékról még úgy 6 oldalt írhatnék, de remélem ha kivonatosan is, de sikerült tartalmilag és érzelmileg is átadnom valamit a játék hangulatából és abból a remek érzésből, amit a GT3 jelent majd mindenkinek.

Adam'

GRAN TURISMO 3

SONY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-6 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (1 KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
SPECIÁLIS KORMÁNY
✓ TÚL SOK A POZITÍVUM!
× NINCS

9.5 pont





Gran Turismo 3 A-spec



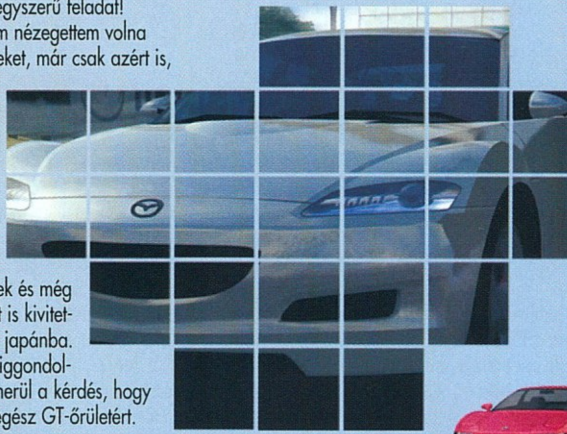
A JÁTÉKTESZTEN TÚL...

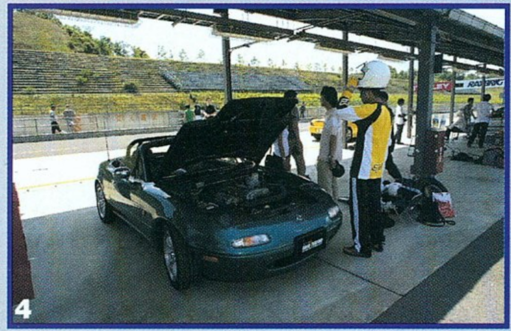
Ugye, amikor először megírtuk, hogy USB-port is lesz a PS2-n, nem sokan hittétek, hogy fél éven belül elkészülhet az első olyan hardver, ami már ezen a porton keresztül kommunikál. Megmondom őszintén én sem nagyon hittem a dologban.
Hát, kérem szépen...Megérkezett az első plusz alkatrész, amit igencsak professzionális módon raktak össze, ráadásul pont a GT 3-hoz készült, így soha jobbkor nem jelenhetett volna meg, mint most. Egy kormányról van szó, ami az USB porton keresztül társalogva a géppel, könnyebbé és életszerűbbé teszi az amúgy is arcátlanul realisztikus programot.
Nem győzöm hangsúlyozni, hogy a kormánykerék határozottan a programhoz készült, így különösen jól működnek rajta a különböző force feedback funkciók. A kanyarokban nehéz tekerni, ha nekimegyünk valaminek vagy megpördülünk, elkezd a kormány is pörögni, a buckákon rezeg...tökéletes. Ha már sikerült összespórolni egy PS2-re és úgy tervezitek, hogy megveszitek a GT3-at is...há-át...még egy kis pénz spóroljatok hozzá és olyan vezetési élményben lesz részetek, amiben még eddig soha.



Beszéljünk még egy kicsit a programról. Sokan kérdezgettétek levelekben és emilekben, hogy milyen módon lehet ezt a fajta autós programokat ennyire élethűen megcsinálni.
Volt jó pár emberke, aki azt hitte, hogy semmi valóságalapja nincs ezeknek és kizárólag irodában ülve, gépeket nyomkodva készülnek szemüveges, kövér grafikusok kezei alatt.
Nos...nem tudom, hogy más programok hogy készülnek, de ha már pont az A-Spec van terítéken, akkor egy kicsit mélyebben belemászunk egy pár sor erejéig ennek a programnak a készítésébe, remélhetőleg így mindenki egy kisebb képet kap arról, hogy mitől is a Gran Turismo a világ legélethűbb versenyprogram sorozata.
Kezdjük az elején. Ha szeretnénk egy kocsit modellezni és azt a modellt mozgatni is szeretnénk, akkor bizony szükség van az eredeti autóra. A GT 3 csapata Kazunori Yamauchi vezetésével minden autót, ami csak szerepel a játékban kibérelt és letesztelte tudás és legfőképp hangok és kinézet szempontjából. A képeken többek között azt a szakaszt látjátok a munkából, amikor vizuálisan digitalizálják be a kocsikat. Ugye nem kell kiemelnem, hogy azok ott valódi autók!
Először állva kell lemodellezni (2. kép), majd menet közben, ahogy ezt a 3. képen látjátok. Ezt ebből a kameraállásból nem látni, de nem csak egy autó filmezi a célegyenesben az épp modellezésre kerülő kocsit, hanem legalább négy, nem beszélve a bérelt helikopterekről. Ezeket a filmeket később elemzik a készítők, majd ezek alapján fogják a kocsik mozgását, viselkedését modellezni.
Közben párhuzamosan ezzel a hangtechnikusok is mesterkednek a pálya túloldalán. Nekik kevésbé kellemes munkájuk van, mindegyik autó motorháztetejét fel kell nyitni és egy mikorfonnal rögzíteni a motorhangokat (4.). Azért ezt a mókát több mint 100 kocsival megcsinálni nem egyszerű feladat!
Nem állítom, hogy nem nézegettem volna meg szívesen a járműveket, már csak azért is, mert van itt a legújabb modellektől egészen az ősrégi kocsikig minden.
Képzeljétek csak el, hogy mekkora költségvetésből dolgoznak a srácok, ha ennyi kocsit összeszedtek és még az európai járgányokat is kivitték a hangfelvételekhez japánba. Persze ha ezt mind végiggondoljuk, pillanatok alatt felmerül a kérdés, hogy ki is a felelős ezért az egész GT-őrületért.
Mint az lemúlt két oldalon már többször olvashattátok, Kazunori Yamauchi, a Polyphony Digital elnöke a Gran Turismo világának első embere, aki ebből adódóan mindent ki is próbálhat, amit csak egy autóverseny készítése alatt ki lehet (5.).
Ilyenkor szakad meg az ember szíve! Ráadásul a szakmán belül mindenki tudja, hogy Yamauchi kifejezetten szeretné kipróbálni a kocsikat egyenként, hogy a végső játékban össze tudja hasonlítani a valósággal (6.). Jó duma.
Ilyet én is kitalálhatnék magamnak, bár ahhoz egy ilyen játékot is meg kéne álmodnom. Egyébként a Polyphony elnöke szinte minden stádiumban részt vesz a játékkészítés során, tesztel, videózik, szoftvert ír, digitalizál. Persze, ez a pár lépés, amiről itt fránya egy oldalban írtam, csak töredéke annak az évekig tartó folyamatos munkának, amivel egy ilyen színvonalú programot valósággá lehet programozni. És akkor még nem beszéltünk a különböző kiadások, különböző átalakításairól, testre szabásáról, hogy a megfelelő kontinensen is eladható legyen a játék. De minden reklám, teszt, leírás felesleges, úgyis mindent megértetek, amikor először a kezetekbe veszitek a kontrollert és beletapostok abba a képzeletbeli gázpedálba.

Adam




4


1


3


5


2

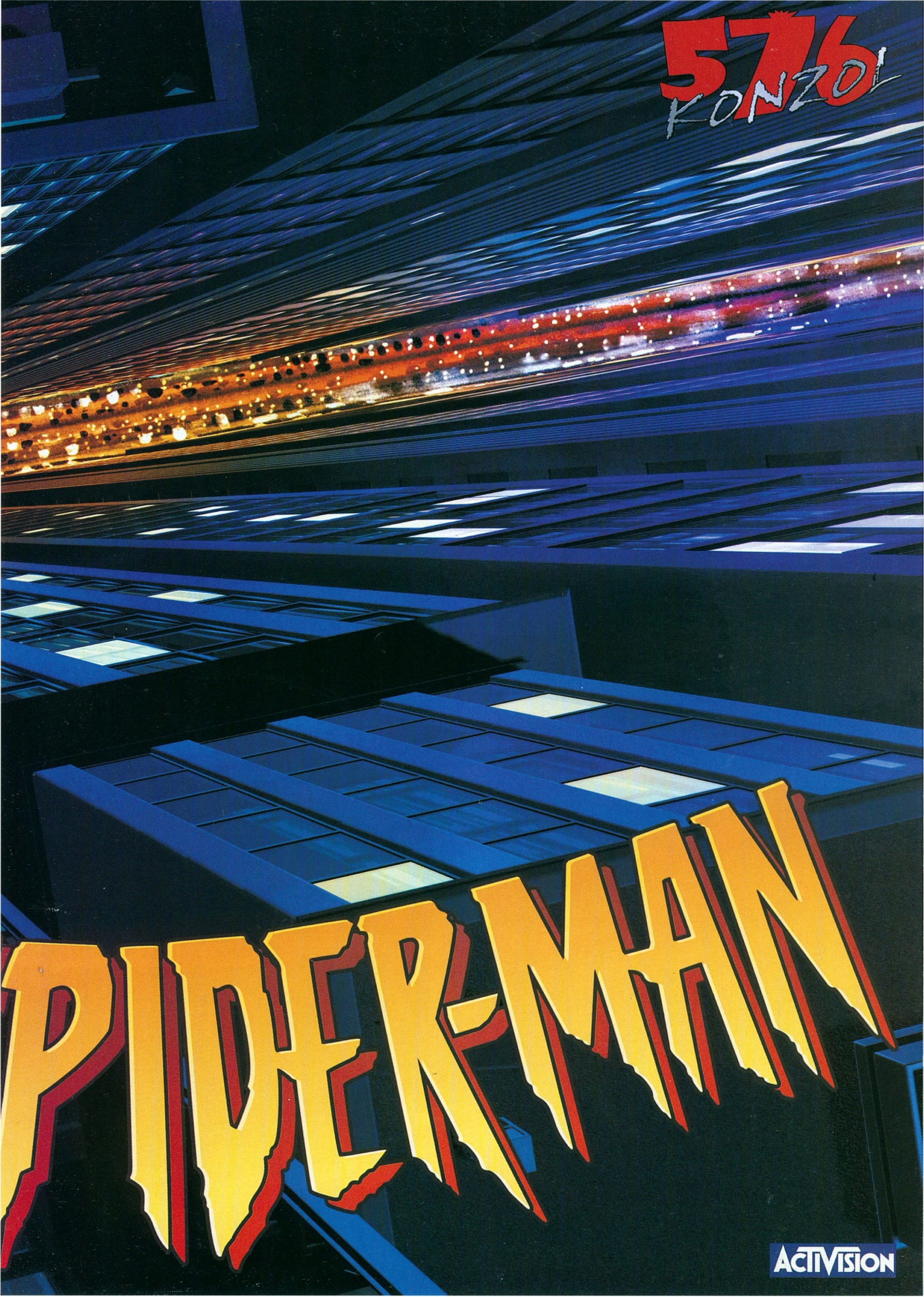

6

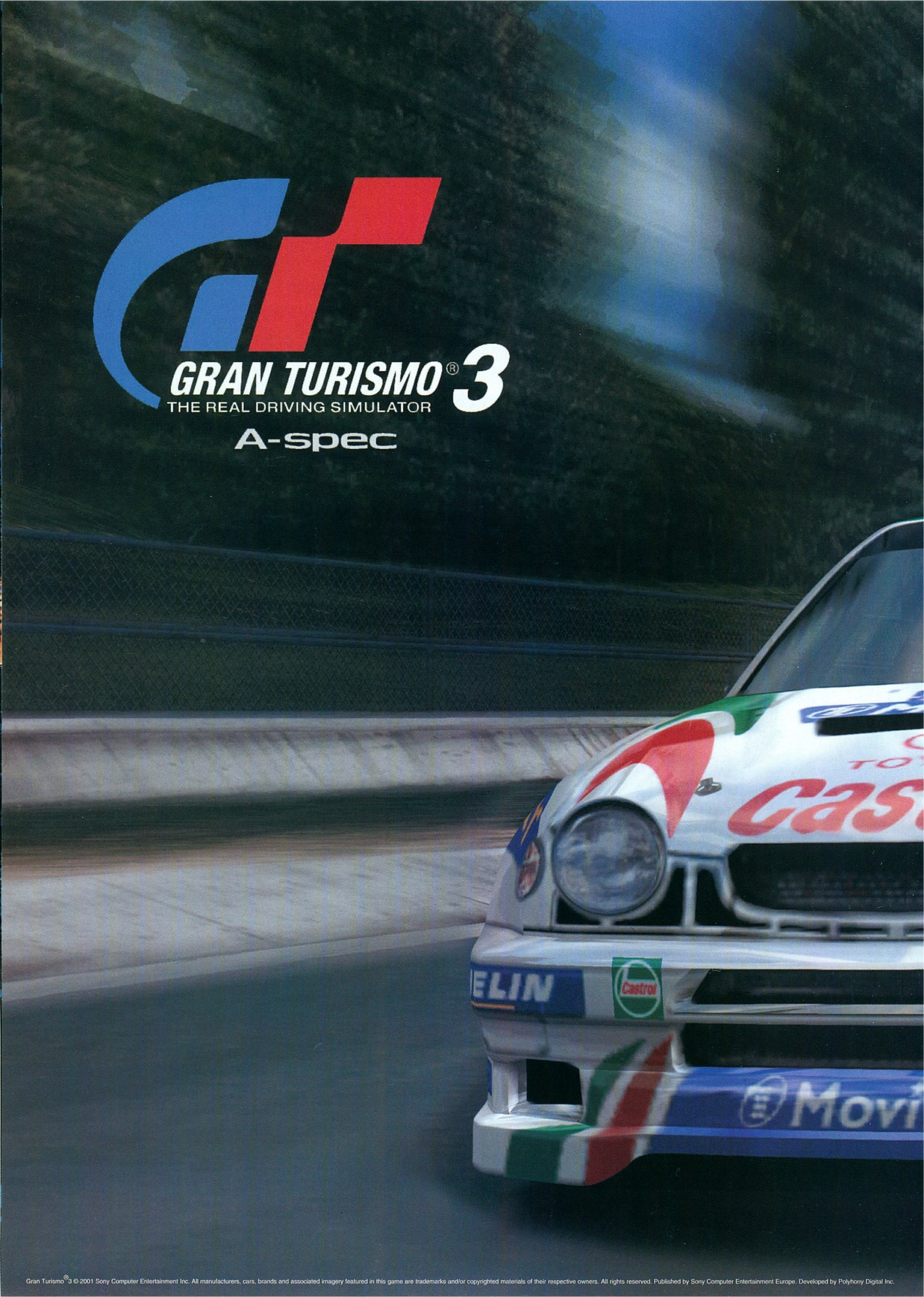





MICHELIN
Castrol
TOTAL
ESSO
MICHELIN
OZ


Sega Dreamcast
MARVEL


576 KONZOL
PIDER-MAN
ACTIVISION


GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec
Castrol

BANJO TOOIE VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Kezdjük egy kis kiegészítéssel, merthogy jött ezzel kapcsolatban egy levél. Azt írtam ugye, hogy a strandoló malacoktól akkor kapunk puzzledarabot, ha lávás pályán leeresztjük az egyik medencét, pont a lagúnába. Sajnálatos módon kihagytam, hogy csak akkor tudjuk leereszteni a vizet, ha előbb a Cloud Cuckooland pályáról belelökjük a nagy jégkockát, aki így egy kicsit lehűti a vizet.

KLUNGO, A MÁSODIK ÖSSZECSAPÁS

(Revenge Siking Mission)

Klungo-val másodszor akkor fogsz találkozni, ha a Pine Grove összekötő szinten szétrobbantod Kazooie-val a vizalati sziklát. Időközben, hogy többször is végigjátszottam a stuff-ot rájöttem, hogy Klungo véletlenszerűen issza meg a potionöket, ezért bárhol bármelyik átváltozásra számítani lehet. Klungo háromfél dolgot tud: vagy megnő, vagy láthatatlanná válik, vagy megsokszorozza magát. Mindhárom alkalommal háromszor kell megütni, hogy elmeneküljön.

TERRYDACTYLAND (20 PUZZLE DARAB)

Az őslényes pálya is a favoritjaim közé tartozik. Hatalmas és rengeteg érdekes feladatunk lesz rajta. A szinten három törzs is él, és két törzs barlangjából átjárók is nyílnak más pályákra. Az Unga Bunga barlangban pedig két kapcsoló is van, amik a törzs barlangjában az átjárókat nyitják. Mumbo-val növesztő varázslatokat süthetünk el, még Wumba sátrát is megnagyobbíthatjuk. Ez azét fontos mert, amikor kicsi a wigwam, kölyök T-Rex-szé változhatunk át nála, ha viszont nagy, akkor felnőtté. A vasútállomás kapcsolója Dippy medencéje előtt van.

PUZZLE DARABOK

#1- Ha már van Glowbo-nk, Wumbánál változzunk át kölyök T-Rex-szé. Beszéljünk valamelyik őslénnyel, akitől megtanulhatunk ordítani. Kétféle ordítás van: rövid – a B-t egyszer kell lenyomni, hosszú – a B-t nyomva kell tartani. Az ordítással az olyan barlangok bejáratait nyithatjuk ki, amikre T-Rex van festve, de az első kirakó megszerzéséhez is elengedhetetlen. Wumba sátra közelében két dínós ajtó is van, a jobboldalin menjünk tovább, és miután kiértünk a túloldalon, ugráljunk végig a hangjegyes kis platformokon. Így egy olyan részhez érkezünk, ahol egy puzzle van, egy lezárt rácsos ajtó mögött. A mellette lévő kérdőjeles táblát elolvasva rájöhetünk, hogy a rácsot ordítással lehet felnyitni, de csak a megfelelő kombinációval, azaz: rövid, rövid, hosszú, rövid, hosszú, hosszú.

#2- Rögtön, ahogy beléptünk a pályára megismerkedhetünk Terry-vel, a paranoiás szárnyas őshüllővel, aki a fejébe vette, hogy mi azért jöttünk, hogy ellopjuk a tojásait. Ő a szint főellensége, és most vele fogunk megküzdeni. Először is keresd meg az Unga Bunga barlang 1-es bejáratát, odabent a folyosón lesz egy magasugró cipő. Vedd fel, ki a barlangból, végig a kanyargó platformon, fel a lépcsőn, majd ahol a tábla felfelé mutat, ugorj egy nagyot. A nehézség csak annyi, hogy a cipő kevés ideig használható, és a kacskaringós részen könnyű leesni. Ha már fent vagy, fuss végig a párkányon (Terry közben elkezd zselészerű anyaggal bombázni), aktiváld a teleportot, és a járaton keresztül irány Terry fészke. A "madár" két fázisban támad. Felváltva bombáz a zselészerű anyaggal, ilyenkor próbáld meg kikerülni azokat, illetve zöld "lényeket" dobál le a fészekbe, akiket le kell verned, ha ezzel is megvagy vált a kamera, ilyenkor válts belső nézetbe és a repkedő Terry-t sorozd meg, a leghatásosabb, ha gránáttojással lövöd. Hogy mennyi életereje van, azt a sarokban láthatod. Két-három menet után Terry végül feladja, és kapunk tőle egy puzzle darabot. Ezen kívül arra is megkér, hogy a pályán szétszórt tojásait keltsük ki, plusz segítségül megnyit nekünk egy repülőpadot.

#3- Miután legyőzted Terry, a fészek közepén lévő sziklát verd szét a Brill Drill-lel, leesve a járatba, a hegy gyomrának tetején lévő kalitkában kötsz ki, ahol pont egy kirakóra esel. Ez elég könnyű volt.

#4- Terry tojásai a következő helyeken találhatók: egy van az Unga Bunga barlangban, ott, ahol a szétválasztó pad is van, a falnál van egy keskeny repedésszerű járat, ennek a végén lesz a tojás. Van egy a hegy gyomrában is, itt szintén szét kell választani a szereplőket, és Kazooie-val a repülőpadról kell felrepülni egészen a barlang tetejéhez. A harmadik tojás az Oogle Boogle barlangban van, először szét kell verni a sziklát, és az alóla előkerülő ugrópadról kell Kazooie-val felrugaszkodni. A negyedik tojás kint van a szabadban, a vízesésnél lévő kis félsziget tetején, elvileg Kazooie fel tud ugrani érte, ha használja az innen nem messze lévő futócipőket, mert ugye a cipőkkel lehet a vízen is járni (ez szintén újdonság, mert ilyet az előző részben nem lehetett csinálni), de nekem ez nem jött be, úgyhogy én megkerestem a repülőpadot, és felrepültem hozzá. A tojásokat Kazooie-val kell kikeltetni. A négyből három bébi fel is száll a fészekbe, viszont amelyiket utoljára költjük ki, az túl nagy lesz, és őt nem bírják el a szárnyai, őt Banjo Taxi Pack mozgásával kell felvinnünk az anyjához, hogy megkapjuk tőle a második puzzle darabot is.

5#- A hegy gyomrában jussunk el a víz közepén lévő sziklára (például oda is repülhetünk), nyomjuk át a hidat felemelő kapcsolót, majd az ugrócipővel célozzuk meg a szikla csúcsát. Ha már odafent vagyunk, megjelenik egy hatalmas dinoszaurusz Chompa, aki se szó, se beszéd, egyben le is nyeli hőseinket. Szerencsére azonban nem vacsorának szánt minket, csak azt szeretné, ha segítenénk neki, mert elrontotta a gyomrát. Egy percünk lesz arra, hogy minél több vírust szétlőjünk, ha sikerül összeszedni minimum 75 pontot kapunk egy puzzle darabot.

#6- A hatodik kirakóért a Styracosaurus családnak kell segítenünk, ugyanis mindhárom kölyöknek van valami baja. Az egyikük ugye eltűnt, de őt már összeszedtük a Witchyworld pályán, menjünk tehát a vasútállomásra, és hívjuk ide Chuffy-t. Amint megérkezik a vonat, a kis dínó visszaszalad a barlangjukba. A második kölyök túl kicsi, rajta Mumbo tud segíteni, de mielőtt a sámán segítségét kérnénk, verjük szét a barlangban azt a sziklát, ami alatt a Mumbo pad van. Mumbo-val nem lehet azon az úton bejutni a barlangba, ahol Banjo-ékkal, mert a sámán lecsúszik a meredek emelkedőről. Vele a túloldalon végigfutó vékony párkányon tudunk feljutni a barlang bejáratához. Odabent Mumbo-val meg tudjuk növeszteni a kis dínót. A harmadik kölök meg van fázva. Először is válaszuk szét a szereplőket majd, Banjo-val tegyük bele a hátizsákba a dínót (Taxi Pack), vigyük Chuffy vagonjába, és tegyük ki. Vegyük megint magunkhoz Kazooie-t, és Chuffy-val menjünk a Cliff Top vasútállomásra. Mumbo házában váltsunk szereplőt, és a vasútállomáson található Mumbo padnál gyógyítsuk meg a dinókölyköt. Váltsunk vissza megint Banjo-ékra, és menjünk vissza Chuffy-val az őslényes pályára, miután a harmadik kölyök is visszaszaladt a barlangjukba, az anyjuktól megkapjuk a kirakót.

#7- A Rocknuts törzsnél is van egy kirakódarab, hogy megkapjuk, el kell intézni a törzs tagjait. Igen ám, csakhogy a törzs tagjai egy igen erős páncélruhában feszítenek, ami szinte sebezhetetlenné teszi őket, legalábbis elölről, a seggük ugyanis szó szerint csupasz. Ezzel viszont az a gond, hogy folyton felénk vannak fordulva. A trükk az, hogy távirányítós bombatojással kell őket elintézni. Azaz eléjük kell állni, és mögéjük küldeni egy tojást, majd ott felrobbantani. Nézzük, hol vannak a törzs tagjai: egy van a vasútállomáson, egy van az egyik sziklahídon, a harmadik az egyik cellában raboskodik, hogy hozzá bejussunk, a kis távirányítós bombát először be kell küldeni a középső kis lyukba, majd rögtön a jobboldaliba. A negyedik a fenti vízesésnél a rács mögött van, hozzá szintén a mellette lévő kis lyukon lehet bejuttatnod a bombát. Az ötödik majdnem ott van, ahol az első puzzle darabot felvettük a rácsos ajtó mögül. Van itt egy kis járat, a közepén álldogál a tag. Bármelyik oldalról is közelítjük meg a Rocknuts mindig velünk szembe fog állni, úgyhogy a bombával meg kell kerülni őt, azaz végig kell ugrálni a hiányos párkányon, majd jól seggbe durrantani. A puzzle darabot ott kapjuk meg, ahol az utolsó törzstaggal végeztünk.

#8- A hegy tetején található teleportnál van egy keskeny híd, ami a szemközti sziklafalhoz visz, ezen menjünk át (de nem árt az átkelés előtt lelövöldözni a repülő hüllőket, mert különben szinte biztos, hogy lelöknek minket a mélybe), így egy barlangba jutunk, ahol a tüzeket a jégtojásokkal tudjuk eloltani. Ugráljunk tovább, végül egy hatalmas nyitott térségbe érkezünk, ahol óriási dinoszaurusz lábnyomokra lehetünk figyelmesek. Amint megpróbálunk átmenni a túloldalra, megjelenik a lábnyomok gazdája is, és kegyetlenül eltapos minket, tehát más taktikát kell választani. Elvileg azt is meg lehet csinálni, később miután már megtanultuk Banjo-val a hátizsákban alvást jövünk ide vissza, és szétválasztva külön-külön megyünk át, kihasználva azt, hogy a lábnyomokba nem tud minket eltaposnia dinoszaurusz (a lábnyomban gyógyítunk, Kazooie meg van olyan gyors, hogy elér a következőig), de sokkal egyszerűbb, ha arany tollat használva sérthetetlenül szépen átkavirnyálunk. Tíz arany toll pont elég, hogy átérjünk a túloldalra, ahol is három ajtó van, mindegyiket egy-egy kapcsolóval lehet nyitni, a puzzle darabot az mögött találjuk, amire Banjo-nak és Kazooie-nak egyszerre kell ráállnia.

#9- Az Oogle Boogle barlang bejáratából az őrt úgy tudjuk eltávolítani, ha felnőtt T-Rex alakban ráordítunk. Odabent három törzstaggal is beszélhetünk, mindegyik a hidegre és az éhségre panaszkodik. Az első problémán még könnyen segíthetünk: csak gyújtsuk meg a tűztojásokkal a tábortüzet és a fáklyákat. Kaját szerezni már nehezebb lesz. Nyissuk meg a barlangból az átjárót a Witchyworld pályára, és menjünk is át. Vásároljunk az árusoknál hamburgert és sült krumplit, a gond csak az, hogy ezeket nem lehet kivinni a parkból, tehát ugyanazon az útvonalon kell vissza is menni, ahogy jöttünk. Az átjáróhoz viszont csak a falon tudunk feljutni, ezért előbb meg kell tanulni, használni a faljáró cipőket. A cipők egyébként a cirkuszsátor tetején vannak. Miután megetettünk az Oogle Booglé-kat, megkapjuk a kirakót.

#10- Wumba sátrától nem messze a falban található üregben él Dippy, aki inni szeretne, viszont a medencéje csont száraz. Rajta majd a Cloud Cuckooland pályán segíthetünk, úgy hogy leeresztjük az egyik nagy vizes medencét, a víz így pont Dippy-hez jut, aki örömében ad egy kirakót.

JAMAJR MOZGÁSAI

#1- Springy Step Shoes, 390 hangjegyért cserébe kapjuk ezt a mozgást. A vakondlyuk jobbra a vasútállomástól a zöld platformok tetején található. Innentől kezdve használhatjuk a rugós talpú magasugró cipőt, amiről azt érdemes tudni, hogy egyszer használatosak. Kazooie egyedül is használhatja őket.

#2- Taxi Pack, 405 hangjegy kell hozzá. Ez Banjo mozgása, ezért egyedül lehet vele megtanulni. Először másszunk fel a nagy vízesés mögötti indán, és menjünk arra, amerről a víz folyik. Egy nagyobb terembe érve, balra kikapaszkodhatunk a vízből. Válaszuk szét Banjo-ékat, és a medvével, függeszkedjünk át a víz túloldalára (vigyázzunk a kicsapó ellenfelekre). Odaát megtanulhatjuk a Taxi Pack-et. Ha nincs nálunk Kazooie a Z-t tartsuk lenyomva, és nyomjunk hozzá egy Bal-C-t. Banjo leveszi a hátizsákját, és a B-vel kisebb dolgokat tud belerakni, amiket aztán elcipelhetünk. Kirakni a hátizsákból valamit szintén így kell. Egyszerre csak egy cucc fér el benne.

#3- Hatch, 420 hangjegy begyűjtése után tudjuk aktiválni. A mozgást egyébként az Unga Bunga barlangban lehet megtanulni, és elvileg a nyílással már találkozni lehetett a maja pályán is. Egyébként ez Kazooie mozgása, tehát vele kell megtanulni. Ráugorva valamilyen objektumra Z-t majd B-t kell nyomni, és Kazooie elkezdi kikölteni, ahogy egy madárhoz illik. Ez például jól jöhet tojásoknál, de ha jól emlékszem fel is lehet vele melegíteni dolgokat.

JIJNJO-K

#1- A vízesésnél egy víz alatti ketrecben raboskodik az első Jinjo. Merüljünk a víz alá, és használjuk a Talon Torpedo-t, mert van ott egy Kazooie fejes kapcsoló és az nyitja a rácsot.

#2- A második Jinjo szintén egy cellában senyved, ott, ahová a Rocknuts törzs tagja is be van zárva. Őt távirányítós tojással vehetjük fel. A jobboldali kis nyílásba kell lőni a madarat, hogy bejussunk a Jinjo cellájába.

#3- Először Mumbo-val növesszük meg Wumba sátrát, majd változzunk át felnőtt T-Rex-szé. Jöjjünk ki a sátorból, innen nem messze van egy nagy T-Rex-es kapcsoló, erre ráállva nyílik fel az a rács, ami a harmadik Jinjo-t tartja fogva. Harmincöt másodpercünk lesz arra, hogy visszamenjünk Wumbá-hoz, visszaváltozunk, majd gyorsan felszedjük a manót.

#4- Rögtön a bejárattal szemben a sziklafalban raboskodik, hogy kiszabadítsuk, meg kell lőni gránáttojással a mellette lévő sziklán a rácsos kapcsolót. A Jinjo-hoz a repülőpad segítségével lehet feljutni.

#5- Jussunk át Kazooie-val azon a részen, ahol el akar minket taposni egy hatalmas dinoszaurusz. A baloldali ajtót csak úgy tudjuk nyitni, ha Kazooie egyedül áll rá. Mögötte van az utolsó manó ezen a pályán.

GLOWBO #1- Mumbo háza mögött "rejtőzködik".

GLOWBO #2- Félúton a hegy teteje felé egy nagyobb bemélyedésben találod.

CHEATO LAPJAI

#1- Kölyök T-Rex-ként, menjünk be a Wumba wigwamja mögötti dinoszauruszos bejáraton. Odabent lesz az első Cheato lap.

#2- Mumbo háza mellett a baloldalon, van egy párkány. Ezen végigfüggeszkedve egy beugróba jutunk. Verd szét a sziklát, alatta van a második lap.

#3- Miután teleengedted Dippy medencéjét vízzel, verd szét a víz alatt a sziklát, a járat végében lesz a harmadik lap.

ÜRES LÉPES MÉZEK

#1- A nagy vízeséssel szemben, a sziklafalban, egy kis beugróban figyel az első, fel lehet venni úgyis, hogy használjuk a futócipőt és felugrunk érte, de ha át vagyunk változva felnőtt T-Rex-szé, egyszerűen csak hozzá kell érni és már a miénk is.

#2- Amikor felmásztunk a nagy vízesés mögötti indán, nézz magad mögé, a zöld részen van a második. A meredek részen Kaziooe-t használva lehet átjutni, hogy ne csússzunk le.

#3- A Styracosaurus család barlangjában van. Verjük szét azt a sziklát, ami alatt az ugrópad van, válasszuk szét Banjo-ékat, és Kazooie-val ugorjunk fel érte. Így is csak épphogy elérhető.

GRUNTY INDUSTRIES (28 PUZZLEDARAB)

Fúúú, na ezen a pályán egy kicsit kikészültem – legalábbis amikor először nyomtam végig. A szint nagy része egy hatalmas gyár, hasonlóan a Donkey Kong 64 egyik pályájához, persze a két dolog között nincs semmi hasonlóság. Az elején több mint egy fél órát szenvedtem csak azzal, hogy bejussak a gyárba, oda ugyanis nem egyszerű mutatvány bejutni, lévén, hogy az összes bejárata zárva van. Már a falat kapartam, amikor rájöttem a megoldásra: nem kívülről kell bejutni, hanem belülről kell kijutni, azaz Chuffy-val a vonattal kell a helyszínre jönni, így bejutva a gyárba, belülről már ki tudjuk nyitni a bejáratait. Szóval, amikor először a pályán jársz, a bejárattól balra indulj, el, mássz át az épületen, a túloldalán lesz a vasútállomás kapcsolója, csak miután rátapostunk, tudunk a vasútállomásra vonatozni. Persze ez csak a bevezető szívatás volt, a szint ugyanis baromi bonyolult, és rengeteg dolgot kell elvégezni, mielőtt elkezdenénk begyűjteni a puzzle darabokat, pedig azok sem lesznek sétagaloppok. Na de nézzük miket is kell csinálni a pályán. Az üzem főbejáratát úgy tudod kinyitni, hogy szétválasztod a szereplőket, és külön-külön ráállsz a fejükkel ellátott kapcsolóra. A gyár egyébként négy emeletből, egy pincéből, és a tetőrészből áll. Az angolok valami hülye szokás szerint nem ismerik a földszint kifejezést, náluk ugyanis a földszintet hívják első emeletnek, tehát én is ennél maradok, hogy ne legyen kavarodás belőle. A gyárban négy helyen találsz olyan üreget a falban, ahonnan egy-egy elem hiányzik. Az elemeket a következő helyeken találod: az első rögtön a bejárat felett van, a következő a második emeleten a mérgező trutymós részen (Banjo-val kel hozzá átfüggeszkedni), aztán van egy szintén ezen az emeleten egy elég üres zöld szobában (azt hiszem, Wumbá-tól balra kell menni), az utolsót pedig a harmadik emeleten találod, majdnem Mumbo házával szemben. Most jöjjenek, ahol használni kell őket. Van egy üreg az első emeleten a sarokban, a Disposal Plant feliratú lejáratot nyitja. A második emeleten a trutymós szobában, a középső nagy tartálytól jobbra, az Electromagnetic Chamber-t nyithatod ki vele. A harmadik stílszerűen a harmadik emeleten kell használni, a Bojleres Szobában a két bojler között, a Packing Room-ot nyitja. Az utolsót a negyedik emeleten hasznosíthatod, miután már le van állítva a prés, a balra lévő járat után mássz fel a kábelen, és a balra lévő lejárat végén lesz az elem helye. A Cable Room-ot nyithatod így ki.

Két lift is van az épületben, ebből a nagyobbik egyáltalán nem működik, viszont a liftaknában a kábelen közlekedhetünk, minden emeleten lesz majd egy piros kapcsoló, ami a liftajtókat nyitja. A második emeleten az egyik szobában lesz majd egy láda a fal mellett, amit széttörve a hátsó kijárathoz lyukadunk ki. Még mindig a második emeleten maradva, az egyik szellőzőjárat bejáratát belülről egy kapcsolóval tudjuk kinyitni, ide feljutni a faljáró cipőkkel lehet, amik egy ládában rejtőznek. A negyedik emeleten van egy repülőpados kapcsoló, rátaposva aktivizálódnak a repülőpadok odakint. Három helyen az épületben felfigyelhetsz a padlóhoz csavarozott lemezekre, ezeket ki is lehet csavarozni, a Brill Drill mozgással (minden csavart egyenként kell kiszedni). Egy van a harmadik emeleten a Bojler szobában, egyet kintről lehet megközelíteni (betörve az egyik üvegablakot, fel kell hozzá repülni), a harmadik pedig a tetőtérben van. Azt hogy milyen hatásuk van, most nem írnám le, mert egyébként is animációban mutatják. Ha mosógépé vagyunk átalakulva, nem tudunk teleportálni, ebben az állapotban a kisebbik lifteket kell használnunk. Szintén ebben az alakban lehet áthaladni a behajtani tilos táblákkal ellátott ajtókon is. Más most így nagyon nem jut eszembe, remélem, nem hagytam ki semmit, mindenesetre én azt javaslom, mielőtt nekikezdenél a puzzle darabok begyűjtésének, hogy alaposan járd végig az összes emeletet, verj szét mindent, amit csak lehet, nyisd ki az ajtókat, tedd helyükre az elemeket, később sokkal könnyebb dolgod lesz. Ja és a gyár tele van ipari kamerákkal, amennyiben ezek kiszúrnak, beindul a védelmi rendszer, és idegesítő őrrobotok lepik el a helyiségeket.

PUZZLE DARABOK

#1- Az első emeleten van egy nagy Trash Compactor. Az a lényeg, hogy át kell jutni a futószalag végére, viszont mire odáig elérünk, mindenképp kétszer összelapít minket a két prés, és már első alkalommal is egyre csökken az energiánk. A megoldás, hogy Banjo-val kell idejönni miután már megtanultuk vele a Snooze Pack mozgást, ha már átértünk az első prés alatt, álljunk be a kis beugróba és gyógyítsunk magunkon. A futószalag végén a kapcsoló nyitja az üvegajtót, ami mögött a kirakó van, de vigyázat, a prések visszafelé sem állnak le.

#2- Maradjunk még mindig az első emeleten, válasszuk szét Banjo-ékat, majd Kazooie-val menjünk ki a gyár elé és lőjük be az ablakot. Menjünk vissza és vegyük fel a ládában lapuló faljáró cipőt, ismét menjünk ki, és rohanjunk fel a falon oda, ahol a húszas hangjegy is van. Essünk le, majd be az imént kilőtt ablakon. Odabent nekifutásból ugorjunk át a középső platformra, mire beindul a védelmi rendszer. Lőjük szét mind a hat robotot és már a miénk is a kirakó.

#3- Szabadstílusban (azaz amilyen módon akarsz) juss fel Kazooie-val a tetőtérbe, majd a gerendáról elrugaszkodva, át tudsz ugrani a magas láda halom tetején lévő puzzledarabért.

#4- A harmadik emeleten miután a Bojler Szobában kinyitottuk a Packint Room-ot odabent egy mini-játékot nyomhatunk. Égőket kell összeszedni (szimplán csak nekik kell menni), pontot akkor kapunk értük, ha a saját színű helyükre is visszük őket. Puzzledarabot pedig akkor kapunk, ha egy perc alatt negyven pontot szerzünk.

#5- Változz át Wumbá-nál mosógéppé (Ilyenkor A-val ugrálhatsz, a Z-vel pedig mosatlan alsógatyákkal lövöldözhetsz), és keresd meg a hat dolgozó nyulat, akik mind azért vannak elkeseredve, mert koszos az overalljuk, szerencsére mosógép alakban ezen könnyen segíthetünk. Öt nyúl az öt szint egyikén van, a hatodik pedig odakint a szabadban a gyár mögött, hozzá a hátsó kijáraton lehet eljutni. Ha végeztünk a nagymosással, jutalmunk egy puzzledarab lesz.

#6- Na itt már kezdődnek bonyolódni a dolgok. Váltsunk Mumbo-ra, és teleportálodjunk a negyedik emeletre, ahol a zúzógép van, ugráljunk fel a dobozokra, a rács végén a láda alatt egy Mumbo pad van, használjuk. Mumbo a varázslat segítségével megállítja a zúzógépet, de csak negyvenöt másodpercre, ennyi idő alatt kell visszateleportálni Mumbo házához, visszaváltani Banjo-ékra, megint visszteleportálódni a zúzógéphez, végigrohanni a futószalagon és leállítani a kapcsolóval a gépet. Ha ezzel megvagy, menj végig a lejáraton, majd mássz olyan magasra, ahogy csak tudsz (használd a faljáró cipőket), így jutsz el a csatorna (Sewer) bejáratához. Odabent egy belsőnézetes lövöldözés következik. 200 másodperc alatt kell megtisztítani a 20 eltömődött szellőzőnyílást. Mind a húsz szétlövése után kapjuk meg a kirakót.

#7- A Cable Room-ban ugráljunk át az elektromos kábeleken, majd menjünk be a Quality Control Room-ba. A feladat, hogy a futószalagon haladó hordók közül a kékeket lőjük ki. Minél többet lőttünk ki, annál gyorsabb lesz a szalag, és annál közelebb lesznek egymáshoz a hordók. Ha eleget lőttünk

szét, a puzzle-t a futószalag túloldalán vehetjük fel. (mosógépként kell feljönni érte a negyedik emeletre, majd a behajtani tilos ajtón átmenni érte). Ha véletlen szétlőnénk egy zöld hordót, a helyiséget ellepi a mérges gáz, ilyenkor menjünk ki, majd ugráljunk el a bal sarokba, ahol a légtisztító kapcsolójával szivattyúzhatjuk a ki a gázt. Minden csak a ritmuson múlik!

#8- Ez sem lesz egy egyszerű menet. Először is az egyik kicsavarozható platformmal aktiváljuk a másik Mumbo padot az Electromagnetic Chambers-ben. Ezután egy gránáttojással lőjük szét a Wumba sátra melletti szellőző mindkét nyílásást. Váltsunk át Mumbo-ra, és az imént kirobbantott járaton keresztül menjünk vele az Electromagnetic Chamber-be. A Mumbo Pad segítségével kapcsoljuk ki a hatalmas mágnest, innentől kezdve kilencven másodpercünk lesz a következő faladatokra. Menjünk vissza Mumbo házába, váltsunk megint Banjo-ékra, teleportálódjunk Wumbá-hoz, alakuljunk át mosógépé, majd ebben a formában gyorsan menjünk az Electromagnetic Chambers-be, és álljunk rá a nagy piros kapcsolóra (ha a mágnes működik, magához vonzza a mosógépet, a kapcsolót pedig csak mosógépként lehet lenyomni, mert csak ebben az állapotban vagyunk elég nehezek hozzá). A kapcsoló kinyitja a pincében az idáig zárt ajtót, ami a Repair Depot-ba vezet. Menjünk tehát ide, (a pincébe a lejárat az első emeletről nyílik). Idelent a szint főellenségével kell megküzdeni: Weldar-ral. A hatalmas porszívóval hat menetben kell összemérni erőnket, először csak a lövéseit kell kikerülni, majd az utánunk lőtt csavarokat és anyákat kell szétlőnünk, végül pedig megpróbál minket eltaposni, tehát próbáljuk meg kikerülni. Ezután bekapcsolja a padló elektromos rendszerét, és ugyanezekben a fázisokban támad újra. Sebezni akkor lehet, amikor megpróbál minket magába szívni, gyorsan váltsunk belső nézetbe, és küldjünk le a torkán egy gránáttojást. Egyébként beállva a sarokba, nem ér el a szívása, és nem is tud ránk taposni. Miután legyőztük leáll a hatalmas ventilátor, és az azt forgató tengely is. Másszunk tehát fel, menjünk ki, fussunk végig a tengelyen, és ugorjunk a puzzledarabért.

#9- Miután megtanultuk a lávás-jeges világban a Shack Pack mozgást, jöjjünk vissza a nagy ventilátorhoz, a baloldali falon lévő járaton keresztül egy kis terembe jutunk. Válaszuk szét a szereplőket, és Banjo-val a Shack Pack mozgással, merüljünk le a trutyiba a kirakóért.

#10- Cloud Cuckooland pályán tanuljuk meg a Sack Pack mozgást, és jöjjünk vissza a Disposal Plant részre. A kapcsolóval engedjük fel a trutyit, majd Banjo-val ugráljunk át rajta. A kapcsoló nyitja a puzzledarab üvegburáját.

JAMJAR MOZGÁSAI

#1- Claw Clamber Boots – 505 hangjegy. A nyílás az első emeleten van, a szétválasztó pad előtt. Jamjar megtanítja használni a faljáró cipőket, innentől kezdve, ha valahol lábnyomokat látunk a falon, ezekkel a cipőkkel szó szerint a falra mászhatunk. Kazooie egyedül is használhatja a cipőket.

#2- Snooze Pack – 525 hangjegy kell hozzá. Az első emeleten miután betettük az elemet a helyére kinyílik a Waste Disposal Plant, odalent tanulhatjuk meg ezt a mozgást Banjoval. A Z+ Le-C kombinációra a lusta medve belebújik a hátizsákjába, és elkezd durmolni, eközben maximumra nő az energiája. Ez főleg olyan helyeken jön jól, ahol több olyan csapda is van, ami rögtön leszedi egyre az energiánkat. Csak akkor használható, ha egyedül vagyunk a medvével.

#3- Leg Spring – 545 hangjegyet kell begyűjteni érte. A második emeleten a trutyis szobában van a vakondnyílás. Kazooie-val egyedül kell feljutni hozzá a faljáró cipővel, ami egy szobával arrébb, egy ládában található. Ha úgy rugaszkodunk el a madárral, hogy előtte nyomtuk a Z-t, extra magasra ugrunk fel.

JINJO-K

#1- Az első manót a Jolly Roger Lagoon pályáról lehet felszedni, de ezt már leírtam a múlt hónapban, úgyhogy erre most nem térek ki.

#2- Miután Kazooie-val megtanultuk a Leg Spring ugrást rögtön hasznosíthatjuk is a trutyis teremben, hogy felugorjunk a magas beugróban álldogáló Jinjo manóért.

#3- A tetőtérben az egyik ládáról integet, lehetetlen eltéveszteni.

#4- A bal oldali gyárkéményen berobbantható egy nyílás, amennyibe gránáttojással lövünk rá. Berepülve a kéménybe a Bojleres Szobában lyukadunk ki, ahol a bojler végéről felszedhetjük a soron következő manót.

#5- Ezt talán a legbonyolultabb felvenni. Válasszuk szét a szereplőket, majd mindkettővel jussunk ki az épület mögé. Banjo-val álljunk rá arra a kapcsolóra, ami az épület tetejénél az ablakot nyitja. Kazooie-val bújjunk bele a faljáró cipőbe (a láda alatt van) és menjünk fel vele az ötödik Jinjo manóért.

Glowbo #1- Az elsőt a második emeleten a ládákon találod.

Glowbo #2- Wumba wigwamja mellett a törött cső mögött van.

CHEATO LAPJAI

#1- Az első emeletről menjünk le a Workers Quatersbe, és robbantsuk be a férfivécé ajtaját. Odabent Loggo-val a vécével találkozhatunk, aki anno a banya házában "szolgált". Az elmés párbeszéd után elpanaszolja, hogy a munkások eltömték papírral. Csináljunk rajta egy Brill Drill mozgást, aminek hatására kijön a papír, ami nem már mint egy Cheato oldal.

#2- Miután legyőztük Weldar-t, és leálltak a tengelyek, a Repair Depot-ban lévőn menjünk végig, a végében lesz egy cheato lap.

#3- Miután aktiválódtak odakint a repülőpadok, szálljunk fel, és lőjük be az épület jobb oldalán lévő üvegablakot. Berepülve felvehetjük a harmadik papírdarabot.

ÜRES LÉPES MÉZEK

#1- A vonatállomás tetején, egy gerendán van az első. Hogy fel tudj, ugrani a gerendára, üsd szét a ládát, ami alatt az ugrópad van.

#2- A harmadik emeleten, ahol a sok doboz van, a legmagasabb helyen lévő doboz rejti a másodikat. Hogy fel tudj oda ugrani, előtte szét kell verni egy másik dobozt, ami alatt szintén egy ugrópad van.

#3- A jobboldali gyárkémény tetején rejtőzi a harmadik.

Ha végeztél a pályával, menj vissza a templomba és csináld meg a hetedik, nyolcadik, kilencedik kirakót.

Csak érdekesség képen írom le a következőket, hátha a Martinnak beugrik róla valami: a pályán néhány dobozon a következő két szám olvasható: AA23, TK-421. **(Star Wars? Martin)**

HAILFIRE PEAKS (36 PUZZLE DARAB)

Nem akarom megint magamat ismételni, de ez a pálya is a kedvenceim közé tartozik (melyik nem?). A hatalmas hegy egyik fele vulkanikus-lávás világ, míg a másik oldala jegeshavas rész. A Mario 64 óta nem volt szerencsém lávás pályához, úgyhogy most örömmel konstatáltam. A főellenség is stílszerűen egy láva és egy jég sárkányból áll, akik a hegy két csúcsán vertek tanyát. Amikor belépünk egy-egy világba, a sárkányok elkezdenek minket bombázni odafentről. Szerencsére ezzel a lövöldözéssel többet használnak nekünk, mint ártanak, ugyanis mindkét oldalon lehet egy kicsit trükközni. A lávás részen álljunk rá a repedezett tetejű lávaházra, majd ugorjunk el a lövedék elől, ami így szétrobbantja a házat, alóla pedig előkerül egy repülőpad. A jeges világban álljunk közel Bigafoot-hoz, és amikor ránk lő a jégsárkány, szintén ugorjunk el. A lövedék így telibe kapja szerencsétlen nagylábú nagyobbik lábát, aki arrébb kotródik, és így már felvehetjük a faljáró cipőket. A két pályarész között rengeteg átjáró van, amiket majd használni is kell. Azt is külön megemlíteném, hogy ebben a világban két vasútállomás van, amikhez értelemszerűen két kapcsoló tartozik. A jeges részen a jégbarlangban az egyik részén nekünk kell hidat csinálnunk, mégpedig úgy hogy a plafonon lévő jégcsapokat lerobbantjuk (van egy ilyen rész az FF7-ben is) A lávás oldalon Gobi-val a tevével fogunk találkozni, míg a jeges részen megint az UFO családba botlunk. A lávás oldalon egyébként van két kapcsoló is, az egyik a kolosszeum-ban, ez platformokat emel ki a lávából. A másik a pályarész "legbaloldalán", ez pedig egy föld alatti átjárót nyit meg. Az egyik vasútállomás kapcsolója a kolosszeum oldalában van, a másik pedig a jeges rész egyik platformján, de ezt csak hógolyó alakban lehet lenyomni. Wumbá-nál egyébként hógolyóvá lehet átváltozni. Amikor havon közlekedünk, nő a hógolyó, amikor pedig tűzhez érünk, csökken a mérete. A B-vel lehet gyorsan gurulni.

PUZZLE DARABOK

#1- Ezt a kirakót nem is ezen a pályán lehet megszerezni, hanem az őslényesen. Miután megtanultuk a Snooze Pack mozgást, menjünk vissza Terrydactyland-be, és teleportálódjunk fel oda, ahol a nagy dinoszaurusz folyton el akar taposni minket. Válaszuk szét Kazooie-ékat is Banjo-val jussunk át a túloldalra. A medve túl lassú, ezért mielőtt elérnénk egy-egy lábnyomot, egyszer biztos rátaposnak, és lemegy az energiánk egyre, ezért a lábnyomokban mindig aludjunk és növeljük az energiánkat maximumra. Odaát a Banjo-s kapcsolóval nyithatjuk a harmadik ajtót, ami egy puzzle-hoz vezet a jeges világba.

#2- A lávás részen, baloldalt van egy barlang, ahol sorrendben kell átkapcsolni hat kapcsolót, a megjelenő platformokon. Az utolsó lenyomása után megjelenik a puzzledarab is. Arra azért figyeljünk oda, hogy a barlangban a mérges gázok miatt fogy a levegőnk.

#3- A lávás rész bejáratától balra a Kickball Stadionba jutunk, idebent a repedezett falrészek berobbanthatóak, az egyik mögött egy átjárót találunk a Mayahem Temple pályára. Itt menjünk Wumbához változzunk kővé, majd menjünk vissza a lávás pályára és beszéljünk a kőszoborral, aki meginvitál minket a Kickball bajnokságra. Ebben a világban egy kicsit mások a szabályok, mint a majáknál, az győz, akinek a legkevesebb pontja van a menet végén, eszerint játszunk tehát. Ha a döntőt is megnyertük miénk a trófea, azaz a kirakó.

#4- A lávás részen a nagy kolosszeum falán egy csomó ráccsal elzárt beugróra lehetünk figyelmesek. A kolosszeumban válaszuk szét a szereplőket, és Banjo-val másszunk fel az oszlopon, menj ki a szabadban ott lesz egy Banjo-s kapcsoló, állj rá. Most Kazooie-val menjünk a repülőpadhoz és repüljünk fel az előbb aktivált Kazooie kapcsolóhoz, amire ráállva egy újabb Banjo kapcsoló válik szabaddá. Váltsunk tehát a medvére, és függeszkedjünk a kapcsolóhoz. Erre a kapcsolóra ráállva végre kinyílik az a rács, ami mögött a puzzle darab van, válts a madárra és szedd fel vele.

#5- A havas részen található Boggy a jegesmedve iglo-ja, ahol a dagadt medve épp az új tévéjén élvezkedik, még kaját is velünk hozatat, hogy ne kelljen felállnia előle. Egy főtt hal kellene neki, amit a lávás részen az egyik melegvizes medencében találunk, hogy le tudjunk merülni érte, már ismernünk kell a Shack Pack mozgást. Ha megvan a hal, vigyük vissza Boggy-nak, aki elfogyasztja, de egy puzzle darab a torkán akad és kiköpi, amire tegyük is rá a mancsunkat.

#6- Ezt a kirakót elég szívatós volt megszerezni. Először is változzunk át Wumbá-nál hógolyóvá, és nőjünk a legnagyobbra. Ebben az állapotban teleportáljuk magunkat a lávás oldal felső részére (Fire Side Upper Area), majd rögtön kezdjünk a varázsgurulással gurulni előrefelé, majd jobbra fel. Ha elég gyorsak voltunk úgy jutunk vissza a havas részre, hogy nem mentünk össze. Ez azért fontos, mert az olajfúró torony tetején lévő kapcsolót csak akkor tudjuk lenyomni, ha a legnagyobb állapotban vagyunk. Hatására beindul a fúrótorony és elkezd a csövön az olaj folyni a Grunty I. pályára. A csövön lévő kis nyíláson csak akkor férünk át, ha Banjo-val jövünk és használjuk a Shack Pack mozgást. A puzzle darabot odabent találjuk, de ezt is egy másik pályán fogjuk felvenni.

#7- Élesszük fel Mumbo-val Sabreman-t aki egy régi 1984-es Rare játék főszereplője volt (A Rare-t akkor még Ultimate-nek hívták, ha jól tudom, és ZX Spectrumra fejlesztettek), ezután jöjjünk vissza Banjo-ékkal, és lőjük meg néhány tűztojással, hogy felengedjen, de még ezzel sincs vége a történetnek, mert még vissza is kell vinni a öreget a lávás oldalon található sátrához. Válaszuk tehát szét Kazooie-ékat és Banjoval a Taxi Pack-kel vigyük vissza a tagot a táborba, ahol kapunk tőle egy kirakót.

#8- Na ez sem lesz egy egyszerű. Mumbo-val élesszük fel a halott idegent, aki megkér minket, hogy szedjük össze a gyerekeit, ehhez kapunk egy különleges szenzort, amitől láthatóvá válnak a porontyok. Az első rögtön itt van a jég alá szorulva, akit miután kiszabadítanunk még fel is kell éleszteni Mumbo-val. A másodikat egy magas kiugrón találjuk, ahová Kazooie-val kell felvitorláznunk, plusz még meg is kell melegíteni, amit úgy érhetünk el, hogy ráülünk és "kiköltjük". A harmadikat szintén a jég alól kell kiszabadítani, szerencsére ő életben van. őt a tengerparton találod, végig kell függeszkedni érte a párkányon. Ha együtt a család, kapsz egy kirakót.

#9- A két sárkány legyőzéséért is jár egy kirakó. A tűzsárkányhoz egyszerűen csak fel kell repülni, a jégsárkányhoz pedig a faljáró cipőkkel lehet feljutni. Mindkét tagot ugyanúgy kell kinyírni, azaz a nagy ágyúkat kell megtölteni tojással, majd meglőni őket. (Jegest a tűzzel, tűzest a jéggel, ez érthető ugye?) Amikor a nyelvével próbál meg elkaszálni, próbáljuk átugrani. Egyébként a jégsárkány jóval erősebb.

#10- Ehhez először mindkét vasútállomás kapcsolóját át kell nyomni, majd a lávás pályára hívni Chuffy-t, akinek túlmelegszik a kazánja, ezért nem tud továbbmenni. Kerüljük meg a vasútállomást, és a jeges világból jöjjünk be, menjünk balra, ahol Gobiba, a tevébe botlunk, ugorjunk megint rá a púpjára, amiből a víz pont a kéménybe jut, és lehűti a kazánt. Most már mehetünk Chuffy-val a havas vasútállomásra, ahol felmászva a letört síndarabon megtaláljuk a tizedik kirakót.

JAMJAR MOZGÁSAI

#1- Shack Pack, 640 hangjegyért cserébe tanulhatjuk meg. A lávás oldal egyik párkányának a végében van, Banjo-val kell oda menni. A Z+Le C kombinációra Banjo magára húzza a hátizsákját. Ilyenkor a nagyon kicsi járatokba is befér, és le tud merülni a forró vízbe vagy a mérgező trutyikba.

#2- Glide, 660 hangjegyet kell összegyűjteni érte. A jeges barlangban miután megcsináltuk a jégcsap hidat menjük Kazooie-val a járatok végébe. Innentől kezdve, ha a levegőben Z-t nyomunk a kazuár vitorlázni fog. Nem használ piros tollat, viszont nem is tudsz így emelkedni, hanem lassan de biztosan süllyedni fogsz.

JINJO-K

#1- Boggy háza mellet van egy nagy jégkocka Mildred, akit szétütve tudjuk kiszabadítani az első manót.

#2- Abban a forró vizes medencében van, ahol a döglött hal, kell hozzá a Shack Pack mozgás.

#3- A jeges részen van egy beugró, aminél mindig erős szél fúj. A manót csak úgy lehet felvenni, h át vagyunk változva hógolyóvá (legnagyobb forma), de még így is szét kell gyilkolni a joy-t, hogy elérjük.

#4- Átkapcsolva a kolosszeumban a kapcsolót, felemelkednek a lávából a platformok, amik a Jinjo-hoz vezetnek, csakhogy a manó egy forró vízesés mögött raboskodik, tehát csak úgy lehet hozzá átugrani, ha használjuk pajzsként az aranytollakat.

#5- A jégbarlangban Kazooie-val kell hozzá átvitorlázni.

GLOWBO #1- A szétrobbant lávaház mellett a falnál találod

GLOWBO #2- Ugyanott a tengerparton van, ahol az egyik UFO kölyköt találjuk.

CHEATO LAPJAI

#1- A jeges részen van egy magas vékony hegyszerű platform, Kazooie-val lehet felugrálgatni a tetejére, ahol egy lapot találsz.

#2- A kolosszeumban használjuk a faljáró cipőket és menjünk fel az oszlopon, odakint találjuk a második oldalt.

#3- A jégbarlangban válaszuk szét a szereplőket, majd Banjo-val menjünk a barlang elejére. A fal mellet találsz majd egy zöld jégcsapot, amin felmászva egy kis nyíláshoz jutsz. A Shack Pack mozgással menj végig rajta, hogy bejuss a barlangba, ahol a harmadik Cheato lap figyel.

ÜRES LÉPES MÉZEK

#1- A lávás oldal vasútállomásán egy beugróban van, végig kell hozzá függeszkedni a párkányon érte.

#2- Az felett a forró vizes medence felett, amiben a döglött hal van, szintén van egy párkány a végén egy üres lépes mézzel.

#3- Abban a barlangban van, ahol a hat kapcsolót átnyomtuk, de csak a jeges oldalról tudunk feljutni érte.

CLOUD CUCKOOLAND (45 PUZZLEDARAB)

Ez egy elég elvont pálya, kezdetben egyáltalán nem is tetszett, ráadásul elég bonyolult is, sokat kell ide-oda mászkálni, plusz a szereplőket váltogatni. Kicsit a Mario 64 szivárványos szintjére hasonlít, legalábbis nekem ez ugrott be róla. Az elején sokszor el is tévedtem, de végül egész megkedveltem a szintet, csak a véletlenszerűen felbukkanó, sprite ellenfelekből lett elegem. Ettől függetlenül az egyik legszebb pálya.

A központi barlangból lehet elérni a pálya szinte összes többi részét, egy kis könnyítésként leírom a barlangból kivezető különböző színű kijáratok hova vezetnek

- lenti kék: Mumbo házához vezet
- lent zöld: a hatalmas pénzes-bödönhöz vezet
- nagyobbik medence (víz alatti kijárat) abba a medencébe vezet, amit le kell engedni Dippy-nek az őslényes pályára
- kisebbik medence (víz alatti kijárat) egy zöld területre visz, itt van a jégkocka, és innen kell belőni az egyik bombát is a páncélszekrény kombinációjáért
- nagyon magasan a kék a futópályához és a Mumbo padhoz visz
- magasan fent sárga (amihez a faljáró cipőkkel tudsz feljutni) itt van az egyik költeni való Kazooi-nak, teleport növény, a szemeteshez, és később itt kell majd Banjo-val elültetni az egyik babot is
- zöld középmagasan: arra a részre visz, ahol ásni lehet a földben

Először is egy fontos tanács, ha nincs kedvünk visszajutni valahonnan a központi barlangba, vagy a szint bejáratához, egyszerűen csak vessük magunkat a mélybe, elhalálozásunk után a bejárathoz kerülünk.

A lebegő platformok között a beszipkázó növényekkel közlekedhetünk (vagy repülni kell), rögtön ahová a kezdés után az első virág lő, fúrjunk a földben, és szedjük ki a két varázsbabot, amiket majd később el kell ültetnünk. A pályán található három különleges tojás, amiket keltsünk ki Kazooie-val (Egy a központi barlangban, a másik kettőhöz pedig a két magasabbik kijáraton jutunk). A tojásokból furcsa lebegő világító lények kelnek ki (Floatus Floatii). Szétválasztva Banjoékat, ha ezeket a lényeket Banjo belerakja a hátizsákjában, tizenöt másodpercig irányítva tudunk lebegni vele. Így tudunk átjutni Banjo utolsó mozgásához, és ahhoz a két lyukhoz is, ahova a babokat el kell ültetni. Ha ezzel megvagyunk, váltsunk Mumbo-ra, és a sámánnal használjuk a padját, ahol igazi sámánhoz híven, eljár egy esőtáncot (Rain Dance). A csapadék hatására, kikelnek a babok, és így már feljuthatunk az idáig elérhetetlen helyekre is. Ezenkívül egy szivárvány is megjelenik, ami egy hidat nyit a nagy pénzes bödönhöz. Érdekes, hogy ezen a szinten csak két teleport található. Wumba méhecskévé tud átváltoztatni, mint anno a BK-ban a CCW pályán Mumbo. Az A-val repülhetünk, a Z-vel pedig lövöldözhetünk.

PUZZLEDARABOK

#1- A piros sámánházban győzzük le Mingy Jongo-t a gonosz cyber sámánt. A varázsember négyet lő, majd megpróbál életet lehelni a "villámló bojtjába", ilyenkor kell megütni. A negyedik sérülés után, mindegyik lövése után teleportálódni fog, szintén a negyedik lövés után sebezhető. Ha kinyuvasztottad tiéd a kirakó.

#2- Wumba sátra mellett egy régi ismerőssel találkozhatunk Canary Mary-vel, aki a bányában elszenvedett vereségéért akar revánsot venni. Versenyezzünk vele ismét, a lebegő felhúzhatós egéren, hogy elnyerjük tőle a második puzzle darabot. A verseny jóval nehezebb lesz a madárral, mint anno.

#3- Változzunk át Wumbá-nál méhecskévé és repüljük körbe a hegyet, amint a levegőbe emelkedünk Gruntilda kiadja a parancsot a lövöldöző növényeinek, hogy bármi áron védjék meg a bennük elrejtett kirakódarabot. Lőjük szét mind a négyet, hogy miénk legyen a puzzle.

#4- Még mindig méh alakban, repüljünk a hegy tetejére, és a méhszobor kezében lévő céltáblán 20 másodperc alatt érjünk el 20 találatot, mire a Zubbá-k (akik szintén szerepeltek a BK-ban, mégpedig a Click Clock Wood pályán) kinyitják a méhkaptár ajtaját. Odabent szintén egy lövöldözős játékot játszhatunk, a puzzle darabért, érjünk el 50 pontot egy perc alatt. Lövöldözzünk össze-vissza, a legtöbb méh úgyis beleszalad valamelyik lövésünkbe.

#5- Válaszuk ketté Banjo-ékat és Kazooie-val repüljünk a hatalmas szemeteshez, a kapcsolóval tudjuk nyitni a bejáratot, odabent Gofo-val a konzervdobozzal beszélhetünk, aki megkér, hogy pusztítsunk el néhány baktériumot a kukában. A mini-játékban 50 pontot kell elérni, egy perc alatt. Igyekezni kell, mert a baktériumok csak rövid ideig bukkannak elő a padlóból.

#6- Banjo-val másszunk fel a kék Mumbo ház melletti indán, és a virággal lőjük magunkat a piros "zselévárhoz". Az építmény belsejében van a kirakó, de túl kicsi a bejárata ahhoz, hogy akár méh alakban is beférjünk rajta, kivéve, ha Banjo Shack Pack mozgásával próbálkozunk.

#7- Már a pálya bejáratánál felfigyelhettünk egy fura alakra Mr. Fit-re, aki láthatóan nagy sportember. Három sportágban is le kell győznünk, hogy nekünk adja az arany medálját, ami nem más, mint egy puzzledarab. A triatlont először a magasugrással kezdjük, Kazooie-val vegyük fel a földből kiásott ugrócipőt, majd a virággal lövessük magunkat Mr. Fit-hez. Ha csak a kazuárral vagyunk, minden gond nélkül átvisszük a lécet. A következő verseny a zsákban-ugrálás lesz, ezt Banjo-val tudjuk megcsinálni. A versenypályához az egyik kinőtt babon jutunk fel. Ahhoz hogy a versenyt megnyerjük, mindeniképp igénybe kell venni a vékony rövidítést. Utoljára egy könnyed kis kardioedzés következik, azaz futni fogunk. Kazooie-val nagyon könnyű nyerni, de csak akkor, ha a verseny előtt felveszzük a futócipőket, ami a központi barlangban van.

#8- Miután eljárta Mumbo az esőtáncot, szabad az út a nagy pénzes bödönhöz (Pot 'O' Gold), álljunk rá a szivárvány végénél a kapcsolóra, majd rohanjunk át a szivárványon és essünk le a nyitott lejáraton. Odalent a tojások nyílásaiba, a színüknek megfelelőt lőjünk, mire a középső platformon megjelenik egy adag aranytojás. Felugorva egy mini-játék aktivizálódik: 100 puzzle kép jelenik meg a falakon. Ebből minimum kilencvenet kell szétlőnünk 45 másodperc alatt, hogy megkapjuk a puzzle-t.

#9- A központi barlangban van egy nagy páncélszekrény, amit egy négyjegyű kóddal lehet kinyitni. A négy szám akkor aktivizálódik, ha felrobbantjuk a számozott kapcsolókat, A gond ezzel csak az, hogy az összes kapcsoló a piros zselészerű anyag alatt van. Azonban ha alaposan körbenézelődsz, mindegyik közelében van egy kis nyílás is, ezen kell beküldeni egy-egy távirányítású bombatojást, és a kapcsolókon már robbanthatunk is. Az első kapcsoló a barlangban van, egy odakint, egy a kukában, a negyedikért pedig jó magasra fel kell repülni, majd a barlang tetején átfutó keskeny párkányon is át kell evickélni. Ha mind a négy szám a helyén van, a trezor kinyílik, és természetesen egy puzzle darabot találunk benne.

#10- A nagy sajtépítménybe is csak akkor juthatsz fel, ha már kikeltek a varázsbabok, és ide is csak a medvével kell jönni. A sajtházban a bűz miatt fogy a levegőnk, tehát igyekezni kell. A szúrós mozgó platformokon ugráljunk fel (A Sack Pack mozgással tudunk megmaradni a platformokon), ha már fent vagyunk, csak végig kell ugrálni a kis nyílásból nyíló járaton a puzzle darabért.

JAMJAR MOZGÁSAI

#1- Sack Pack, 765 hangjegy kell hozzá. A többes szám használata nem épp indokolt, merthogy ezen apályán mindösszе egy mozgást lehet megtanulni – az utolsót. A vakondlyuk a központi barlangban van. Először keltsük ki Kazooie-val a tojást, majd Banjo-val lebegjünk át a zselészerű anyaghoz, és a Shack Pack mozgással menjünk be a kis nyíláson. A Z+Felső C kombinációra Banjo beleugrik a hátizsákjába, így át tudunk kelni a mérgező trutyikon vagy a szúrós részeken. Egyszóval a talpunkat védi a mozgás.

JINJO-K

#1- A kék Mumbo házban, a zöld fényben álldogál, eltéveszthetetlen.

#2- Wumba sátrában, az egyik gerendáról integet, vagy felugrasz érte, vagy méh alakban felrepülsz.

#3- A központi barlangban, egy beugróban van. Vagy felugrasz érte az ugrócipővel (csak a kazuárral), vagy felrepülsz érte.

#4- A nagy sajtházban van, útban a puzzledarabért, tehát ezt sem fogod eltéveszteni.

#5- Na ez már egy kicsit bonyolultabb. Az utolsó manó a szemeteskukában van, de túl magasan, hogy odabentről feljussunk hozzá. Banjo-val lövessük magunkat a kukához, majd menjünk mögé, ahol a kis nyíláson bejuthatunk a Shack Pack mozgással. Az üres üvegben a szívószálon tudsz felmászni, majd átugrani a Jinjo-ért.

GLOWBO #1- A központi barlangban, a kis medencében, amelyiknek egy tábla van szélén.

GLOWBO #2- Szintén a víz alatt találjuk, ússzunk ki az egyik víz alatti kijáraton, a medence alján lesz a manó.

CHEATO LAPJAI

#1- Győzzük le másodszor is Canary Mary-t. Ezúttal azonban megváltozik az útvonal, és minden eddiginél nehezebb dolgunk lesz, nem lehetetlen, bár utána napokig izomláz volt a hüvelykujjamban.

#2- Ha legalább 40 pontot elértünk a Zubba méhkasban a lövöldözős játékban, megkapjuk az oldalt.

#3- A pénzes bödönben érjünk el legalább 75 pontot, és miénk az utolsó Cheato oldal.

ÜRES LÉPES MÉZEK

#1- A szemetes kuka tetején találod, a fedelének a fogantyúja alatt.

#2- A nagy pénzes bödön mögött van.

#3- Ott lehet kiásni a földből, ahol a babokat is találtad.

Most már tényleg nincs sok dolgod. Ha megvan mind a kilencven puzzle darab, bejön a Replay opció, ahol a mini-játékokat játszhatod újra, vagy megverekedhetsz megint a főellenségekkel, és a Character Parade ami ugye önmagáért beszél. Menj vissza a templomba, és rakd ki a tizedik képet, ezután kinyílik az utolsó kapu, ami majd a végső főellenséghez visz. Egyébként ki lehet rakni egy tizenegyedik képet is, csak épp semmi értelme. Én kétszer is kiraktam (közben vért izzadtam, mert még forgatni is kellet a darabokat), de nem történt semmi. Itt az ideje, hogy megküzdjünk Gruntildá-val.

A VÉGSŐ KÜZDELEM (55 PUZZLEDARAB)

A "kilencedik" pályára a Cauldron Keep-re, a Quamire összekötő szintről jutunk be. Itt már csak a boszorkánytorony van a banyákkal együtt. Hogy átjuss a szmötyin, válaszd szét a szereplőket, Kazooi-val vitorlázz át, Banjo-val pedig ugrálj át a Sack Pack mozgással. Külön-külön állj rá a két kapcsolóra, majd együtt a harmadikra. A banyatoronyban először megint Klungo-val kell megküzdened.

KLUNGO, A HARMADIK ÖSSZECSAPÁS

(Carrier-Questioning minion)

Sok újdonságot itt már nem tudok mondani, a három potion-jából kettőt már előzőleg elhasznált, úgyhogy most az jön, amelyik maradt. Mindenesetre bármit csinál, üsd meg háromszor, hogy legyőzd végre.

TOWER OF TRAGEDY QUIZ

Gruntildát először egy kvízjátékban kell legyőzni, ami három fordulóból áll. Az ellenfeleink a banya testvérei Blobbelda és Mingella lesz. Ha tudjuk a kérdésre a választ, nyomjunk B-t, majd a szerintünk helyes válaszon nyomjunk A-t. Ha valóban ez a jó válasz két pontot kapunk, ha nem, két pontot levonnak tőlünk. Ha valamelyik versenyző helytelen választ ad, a másik kettőnek még lehetősége van egy pontért megmondani a jó választ. Az első két menetben, akinek a három perc letelte után a legkevesebb pontja van, az kiesik, azaz rázuhan a feje felett lógó tonnás súly. Annyi könnyítés azért van a játékban, hogy nem kell egyszerre megnyerni mind a három fordulót, azaz elhalálozás után, onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk. A kérdések elég egyszerűek (Bár angol tudás kell hozzá), hiszen mind a játékra vonatkoznak, és a képes feladatoknál is csak jól meg kel jegyezni, hogy mit láttunk. Mondjuk ezek a képes kérdések a legnehezebbek. A harmadik fordulóban változnak a szabályok. Gruntilda lesz az ellenfelünk, neki alapból lesz tizenöt pontja lesz, és nekünk ezt kell megdönteni három perc alatt. A kérdésekre csak mi válaszolunk, és ha valamelyikre nem tudjuk a választ a Z-vel továbbnyomhatjuk, így legalább nem vonnak le tőlünk két pontot egy rossz válasz esetén. Győzelmünk esetén a banya lelép, és jön egy hosszú animáció a stáblistával, majd pedig arról, hogy Banjo-ék felélesztik Bottles-t és visszaváltoztatják a Jinjo királyt. A történetnek azonban nincs vége, mint azt az első részből megszokhattuk, hátra van még a valódi végső küzdelem Gruntildá-val, a boszorkánytorony tetején.

MONSTROUS MECHANICAL MUD-MUNCHER (70 PUZZLEDARAB)

Mielőtt felmennél a toronyba, ugorj bele az üstbe (aki régi ismerős), ez az összes tárgyadat a maximumra növeli, aktiváld a teleportot, és irány a tető. Gruntilda a HAG1-es fúrógéppel támad. Összesen 100 életerőpontja van. Szóval először a géppel támad, majd feltesz egy kvíz kérdést és amennyiben jól válaszolsz, egy lassabb támadással próbál meg elintézni – de immár a kocsiból kiszállva. Ilyenkor belső nézetre vált a játék, és a lövéseit kikerülve kell eltalálni a banyát. Az első menetben csak át kell ugrálni a lézereket, a másodikban szintén, de itt már két sugár helyett négyet kell kerülgetni. Ezután Gruntilda beindítja a hátsó ágyút, majd a negyedik nekifutásra ezt megduplázza. Ötödszörre két lézerrel, és a fúrófejjel támad, miután meglőttük még a távirányítós bombát is be kell küldeni a járgányba (a kipufogónyíláson keresztül). Hatodszorra ugyanez a feladat, de már négy lézert kell kicselezni. Amikor a második Gear Box-ot is szétrobbantod, a gép leáll, és a csatlósait küldi ellened, meg persze tüzel is rád. Amikor rájön, hogy hatástalan a dolog, mérges gázzal árasztja el a pályát, végül utoljára a legerősebb varázslatát veti be ellenünk, de szerencsére ilyenkor már csak egyszer kell eltalálni, és felrobban a géppel együtt. Ezek után mi más is jöhetne, mint a valódi befejezés, amiben azért szó esik egy bizonyos Banjo-Threeie című játékról is. (Remélem Gamecube-ra jön majd a cucc)

HEGGY'S EGG SHED

A nagy tojásról már tettem említést a múlt hónapban. (A tojás egyébként pont szembe van a templommal.)

Nos itt a csirkénél lehet kikölteni a megszerezett speciális kérdőjeles tojásainkat. A liláért egy új mozgást kapunk (B+B), a kékért pedig egy csalást (Homing), ha szétütjük a betondarabot, válaszuk szét a szereplőket és Kazooie-val keltsük ki a harmadik (sárga) tojást is, innentől kezdve választhatóak a Jinjo-k is a Multiplayer játékokban.

Ha már szó esett a csalásokról, néhány mondatot ejtsünk meg erről a témáról is. A 25 db begyűjtött Cheato oldalért 5 csalókódot kapunk (Feathers, Eggs, Fallproof, Honeyback, Jukebox), amit a Mayahem Temple pályán a Code Chamber-ben tudunk beütni, azonban ahhoz, hogy működjenek is, a falon található papíron kell őket bekapcsolni. Ezeken kívül lehet még rengeteg cheat-et beütni, ilyenkor azonban előtte a CHEATO szót is be kell pötyögni. Az egyik leghasznosabb csalás a HONEYKING (örökélet), vagy a NESTKING, amitől végtelen tollakat és tojásokat kapunk. De egész használható még a SUPERBANJO, amitől extra gyorsak lesznek a szereplőink. A JUKEBOX is egy érdekes kód, hatására ugyanis megjavul a Jolly Roger Lagoon pályán a zene doboz, és az összes zeneszámot meghallgathatjuk a játékból, ráadásul a bolond béka csapos még táncol is rájuk. Tényleg valaki nem tudja véletlenül, hogy a Madame Grunty című dalt miért nem engedi a gép lejátszani?

Nos ennyit a Banjo-Tooie-ról, de azért még ne adjátok el az N64-et, mert ha az égiek is úgy akarják, jövő hónapban nyomok egy teljes leírást a Conkers: Bad Fur Day-ről is (sponsored by Zoltán Vincze). Addig is jó kalandozást.

CSIPI M LEE

KÓDOK

DREAMCAST

MAX STEEL

Cheat mód:
A címképernyőn tartsd lenyomva a Start billentyűt, majd add be az Y, A, B, B, Y, A, X, B, X, B kombinációt, hogy bekapcsold a csaló módot. Most nyomd le az X-et, hogy a pályaválasztó képre kerülj.
Pályaugrás:
Játék közben tartsd lenyomva az L + Start + Y gombokat.
Sérthetetlenség:
Játék közben tartsd lenyomva az L + Start + X gombokat.
Minden tárgy, fegyver, teljes energia és tölténytár:
Játék közben tartsd lenyomva az L + Start + A gombokat.

SPIDER-MAN

Minden extra elérése:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: LEANEST.
Pályaválasztás:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: MME WEB.
Sérthetetlenség:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: ADMNTIUM.
Végtelen háló:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: GLANDS.
Minden játék címlapja:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: KIRBYFAN.
Minden képregény:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: FANBOY.
Minden animáció:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: CINEMA.
Minden karakter a galériában:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: RGSGLLRY.
Storyboard néző
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: ROBRTSON.
What If Contest? mód
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: UATUSEES.
Symbiote Spidey kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: SECRTWAR.
Spidey 2099 kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: MIGUELOH.
Captain Universe kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: TRISNTNL.
Spidey Unlimited kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: SYNOPTIC.
Scarlet Spider kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: XILRTRNS.
Amazing Bagman kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: KICK ME.
Peter Parker kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: MRWATSON.
Ben Reilly kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: CLUBNOIR.
Quick Change Spidey kosztüm
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: SM LVIII.
Teljes energia:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: WEAKNESS.
Vibráló fej mód:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: EGOTRIP.
Pálcika mód:
Válaszd a Special menüt, majd lépj a Cheats alpontba, ahol kódként írd be: STICKMAN.

PLAYSTATION KÓDOK

007 RACING

Aston Martin Vantage Multi-player módban:
A címképernyőn add be az L1, R1, Háromszög, Kör, X kombinációt, hogy elérd az Aston Martin Vantage-t Multi-player módban. Helyes kódbevitel esetén egy hangos nevetést kell hallanod.
Magas gyalogosok:
Mission módban a LEMKE névvel jelentkezz be.

BLADE

Cheat mód:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be az X, X, X, X, X, Kör, R1, R2, R2, R1 kombinációt. Játék közben a Start megnyomásával kerülhetsz a csaló menübe.
Végtelen élet:
A főmenüben add be a Balra, Balra, Balra, Jobbra, L2, L1, R2, R1 kombinációt. Játék közben a Start megnyomásával kerülhetsz a csaló menübe.
Végtelen töltény:
A főmenüben add be a Le, Jobbra, Fel, Balra, L2, L1, R2, R1 kombinációt. Játék közben a Start megnyomásával kerülhetsz a csaló menübe.
Minden tárgy:
A főmenüben add be a Jobbra, Balra, Fel, Le, L2, L2, R2, R2 kombinációt. Játék közben a Start megnyomásával kerülhetsz a csaló menübe.

MUPPET MONSTER ADVENTURE

+10 Muppet Token:
A főmenüben add be a Balra, Fel, Le, Jobbra, Négyzet, R2, Kör, Négyzet, L2, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
+1000 Pick-ups:
A főmenüben add be a Négyzet, R2, Kör, Balra, Fel, Le, Jobbra, Négyzet, L2, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Minden átváltozás:
A főmenüben add be a Kör, R2, Kör, Balra, Jobbra, R2, Fel, Le, Kör, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Csirke fegyver:
A főmenüben add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Végtelen idő a mini játékokban:
A főmenüben add be a Le, L2, R2, R2, Fel, L1, L1, R1, Le, Fel kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
99 élet:
A főmenüben add be a Fel, Fel, Le, Balra, Jobbra, Négyzet, Fel, Balra, Jobbra, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Minden tárgy a galériában:
A főmenüben add be a Négyzet, Balra, Kör, Jobbra, Le, Fel, Négyzet, Le, Kör, Le kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Minden pálya:
A főmenüben add be a Fel, Fel, Négyzet, Le, Le, Kör, Balra, Négyzet, Jobbra, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Pályaválasztás:
A főmenüben add be az R2, R2, R2, R2, R1, L1, L1, L1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Ideiglenes sérthetetlenség:
A főmenüben add be a L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Debug információk:
A főmenüben add be a Fel, Jobbra, R2, Négyzet, Balra, R1, Balra, Fel, Balra, L2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Színállítások:
A főmenüben add be a L2, L1, L1, R1, R2, R2, R2, Négyzet, Balra, Fel kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.
Repülő kamera nézet:
A főmenüben add be a Négyzet, Balra, R2, Fel, R1, L2, R1, Fel, R2, Fel kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

SIMPSONS WRESTLING

Cheat mód:
A Press Start képernyőn add be a Kör, Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt, hogy előhívd a Bonus Match Up opciót. Ezzel választhatóvá válik minden karakter és minden helyszín.

THE MUMMY

Minden fegyver:
Pauzáld le a játékot, majd válaszd sorban az alábbi menüket: Quit, Replay Level, Bonus Game Modes. Ezután add be a Kör, Négyzet, Kör, X, X, Háromszög, Háromszög, Négyzet kombinációt.
Bonusz pálya:
Pauzáld le a játékot, majd válaszd sorban az alábbi menüket: Quit, Replay Level, Bonus Game Modes. Ezután add be a Háromszög, X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, X.
Végtelen töltény:
Pauzáld le a játékot, majd válaszd sorban az alábbi menüket: Quit, Replay Level, Bonus Game Modes. Ezután add be a X, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög.
Örökélet:
Pauzáld le a játékot, majd válaszd sorban az alábbi menüket: Quit, Replay Level, Bonus Game Modes. Ezután add be a Kör, Kör, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Négyzet, X kombinációt.
Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, majd válaszd sorban az alábbi menüket: Quit, Replay Level, Bonus Game Modes. Ezután add be a Háromszög, X, Kör, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet kombinációt.

THIS IS FOOTBALL 2

Mez nélküli játékosok:
A főmenüben add be az L2, L2, L1, R1, Négyzet kombinációt
Póló gólok:
A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, Kör, L1, R1 kombinációt
Apró játékosok:
A főmenüben add be az L2, R2, R2, Kör, Kör kombinációt

RAINNBOW SIX: ROGUE SPEAR

Pályaválasztás:
Szedd ki a memóriakártyát a gépből, mielőtt elindítod a játékot, majd kezdeményezz egy új menetet Campaign módban és válaszd a Load Game opciót. A P8H!H!P8P?H!? kombinációt kell beadnod a pályaválasztáshoz.
Pályakódok:
2 - 4yh8h8pyp?h87
3 - wyl8l8xqh?l8z
4 - !yp5p5?qh?p8z
5 - czt5t5hrf?t8z
6 - kzx5v5prf?x8z
7 - sz75z5xrf?78z
8 - 6z?595?rf??8z
9 - c6dvbvhsf9d9j
10- k6gvfrpsf9g9j
11 - s6kvjrxcf9k9j

A METAL PLATE-EK

A múltkor ott hagytuk abba, hogy ott állsz az ajtó előtt, ami 16 egységnyi energiával nyílik. Nyisd ki és egy folyosóra jutsz. Kocogj a lifthez és a zöld gombot használva menj le egy szintet. Itt egy kisebb folyosó vár rád, rengeteg kutyával. Mellettük inkább fuss el, mert nagyon nehéz lelőni őket, ha egyébként mégis a harcra szánnád el magad a világító részüket lődd az nagyon érzékeny. Mind ezt tetézi, hogy óriásit képesek sebezni, tehát érdemes inkább kikerülni őket, ráadásul sokan is vannak. Tényleg nagyon vigyázz velük, mert amellett, hogy idegesítően gyorsak, ha elkapnak akár 70-es sebzést is okozhatnak. Nem beszélve az Infctionről, amit szintén jelentős mértékben megnövelnek és MTS terminálból is kevés van. A folyosón vedd fel a file-t és verd szét a dobozokat, mivel egy ládát találsz ott, benne egy RUA-val. Indulj balra és kapd fel a Dogs Tagot. Bicegj fel a lépcsőn és lépj be az ajtón. Itt is lesznek kutyák, de kezd a földön elterülő file-lal. Balra egy vakcinát és egy ajtót találsz. Nézz be a szobába és a ládából szedd ki az Interceptor Unitot. Ezzel a hasznos kis szerkezettel saját szemszögből is tudsz tüzelni. Hagyd el a szobát. Balra egy ajtót találsz, de zárva lesz, ezért menj jobbra fel a lépcsőn. Szedd fel a földről és a falról a file-t. Keresd meg a szellőzőnyílást is, de ezt hagyd egyelőre. Jobbra van itt egy ajtó, oda nézz be. Egy ismerős helyre jutottál vissza. Ugorj le és vizsgáld meg az egyik sarkot, ahol egy katona (Gery) várja a segítséget. Egy hosszabb beszélgetés jön, a végén kapsz egy Metal Plate-et. Menj vissza a szellőzőnyíláshoz, amit az imént említettem és kezdj el mászni benne, majd vizsgáld át az elérhető szobákat és szedd fel a cuccokat, főleg töltényt fogsz találni, de lesz egy Dogs Tag is. Az egyik szobába (ahol a lakatot le kell verni a helyéről) szintén be lehet mászni egy ugrással a szellőzőbe. Mássz tovább a szobába, ahol a hulla mellett találsz egy újabb Metal Plate-et és Dogs Tagot.

A KÉT KÓD

A térképeden most láthatsz két helyet, amelyet fel kell keresned. Ez két kapcsoló helye melyeket aktiválni kell. Mielőtt utadra indulnál, akad még a hullák mellett egy file is. Menj vissza a Res. LVL2 Corridorhoz (nézd meg a térképen), a késsel el tudod vágni a piros "hálót", így tovább mehetsz. Fegyverrel nem lehet eltávolítani, csak a késsel. Az ajtó előtt lesz egy szellőzőnyílás, ami egy RUB-hoz visz. A szobában találsz egy Dogs Tagot és egy liftet. A zöld gombbal hívhatod le, ám előtte érdemes a fegyveredre szerelni a lámpát, mivel igen sötét lesz a következő helyen. A megérkezés után figyelj, mert egy mutáns támad neked. Szaladj az első ajtóhoz jobbra, ami a mentőhelyhez visz. A ládából kapd ki a file-t, a falról a térképet és ments is. Térj vissza a folyosóra, de nagyon vigyázz magadra, mert amint kilépsz a férgek vagy rádugranak, vagy a nyakadba köpnek egy zöld trutyit, ami növeli az Infectiont. Nem is értem ezt, hogy lehetne kivédeni, mert még be se töltötte a gép a folyosót, máris támadnak a szörnyek. A folyosó végéből a zárt ajtó mellett találsz egy file-t, majd és válaszd a mentőhellyel szemben lévő ajtót. Vedd fel a file-t és lődd szét a dobozokat, vigyázz, mert a fényre érzékenyek a repülő mutánsok, ha felkapcsolód a fényszórót egyből neked rontanak. Egyéb iránt nekik is a "középüket", azaz a fénylő pontot kell lőni. A gépen láthatsz egy piros színű plazmát, ami ha nem szeded le, folyamatosan termeli a kis férgeket. Miután megdöglött (a fénylő gömböt lődd), nyomd át a zöld gombot a terminálon, így kinyithatod a folyosón az ajtót. Mielőtt oda mennél még kutakodj egy kicsit. Az egyik doboz helyén egy láda marad, ha szétvágod, benne az éjszakai szemüveggel (Night Vision). Sokra nem mész vele, mert a kép nagyon eltorzul, ha felveszed, inkább a lámpát használd, ha sötét van – nincs is annyi sötét hely a játékban, hogy érdemes legyen felvenni. Próbálj belépni a nyitott ajtón, ekkor egy nagyobb mutáns támad rád, szedd le gyorsan. A szobában ismét összefutunk a kissé idióta Travisszel, a párbeszéd után kapunk tőle egy file-t. A ládában is lesz egy, azt se hagyd ott! Most már mehetsz a folyosón kinyílt ajtóhoz. Egy újabb, kicsit hosszabb folyosóra kerültél. A padló árammal telített, így mássz fel a ládákra és kapaszkodj meg a rácsokon. Így evickélj át a túloldalra, egy-két jó ugrásra is szükség lesz. Az újabb szobában baktass fel a lépcsőn a sárga jelzéshez. A ládában lesz egy file. A szobában sárga alapon találsz egy zöld gombot, azt nyomd át! Töltsd fel az akkut, aztán mehetsz a következő sárgával jelölt gombhoz, de előtte még nézz szét a szobában. Az egyik sarokban van egy szellőzőnyílás, ami több cucchoz visz (RUA, file, stb.), csak ügyesen kell megkapaszkodni a létrákon. Azt hiszem mindent felvettél, tehát mehetsz a következő helyhez. Visszafelé menet szerencsére kiment az elektromosság a padlóból, így könnyebben boldogulhatunk. Vedd elő a térképet és keresd meg a Res. LVL1 Security nevű helyet. No, oda kell vissza kocogni, tudjátok ez az a hely ahova Cindy felírt egykor egy kódot az ajtóra. Most itt megnyílt a lift, így végre használhatjuk! Érkezés után hasonló alakú szobába kerülünk, mint a legutóbb. Tehát jobbra a lifttől ismét lesz egy mentőhely, térképpel és 2 file-lal. Szemben a szobában sok szörnyet találsz, meg egy másik szobát, ahol egy MTS-sel begyógyíthatod magad! A folyosó végén egy ajtó lesz. A mentőhellyel szemben lévő ajtón lépj be és az egyik szobában intézd el a piros, féregtermelő trutyit. Ezután nyomd át a zöld gombot, így kinyithatsz egy ajtót a folyosón. A sarokból kapd fel az Interceptor Unitot, mivel három ellenfelet foghatsz be. Na ez már használhatósabb szerkezet, mint az éjszakai szemüveg, az automata-célzás miatt. A szomszédos szobában (az ajtó ott van nem messze), találsz akkutöltőt, meg file-t. Menj vissza kisebb folyosóra és keresd meg a kinyílt ajtót. Bent a megvadult gépágyúk és a két féreg között evickélj át. Sajnos a tűz miatt nem tudsz elmenni, de szerencsére jobbra nyitva van a szellőzőnyílás. Útközben találsz egy RUA-t és átjutsz a túloldalra. Lépj be az ajtón, nagyon vigyázz, mert tele lesz szörnnyel! Egyébként, ha alapos vagy lesz itt RUA és egy vakcina is. Baktass fel a lépcsőn, be a jelzett helyhez. Kapd fel a file-t és nyomd át a gombot. Ekkor Cindy jelentkezik és jelzi, hogy Sonját megtámadták, ezért rohanj vissza segíteni neki.

KUTATÁS A VONAT UTÁN

Most tehát vissza kell menni a bárhoz (1F Parking Area), hosszú séta lesz és ha nem irtottátok ki a mutánsokat veszélyes is. Megérkezve fent a lépcsőnél megtaláljuk Sonját, de sajnos már csak holtan. Későn érkeztünk, de azért Dennis elveszi Sonjától a Card Key bétát, neki már úgy se lesz rá szüksége. Menj be a mentőhelyhez, ahol Cindy dolgozik. Megszületnek a tervek a probléma megoldására, közben társunk Gery is megérkezik. A lényeg, hogy megtaláljunk egy vonatot. Ez a bázis energia ellátását biztosító erőműhöz visz. A duma után tápoljuk egy kicsit magukat. Töltsünk lőszert, akkut, mentsünk stb. Egy újabb sárgával jelölt hely jelent meg a térképen, ide kell eljutni, mivel itt van a vonat. Vissza kell menni abba a szobába, ahova Cindy felírta az ajtóra a kódot – ugye emlékezetek melyik volt? Az U.Storage, mivel onnan lehet az Undeground Tunnel-be menni. Az útvonal a következő, sorrendben, nézzétek a térképen: Front of Compound, Undegro-und Water Filtration Plant, Undeground Storage (itt az U.Storage-ből juthatsz tovább), és végül ahonnan a jel jön az Undeground Tunnel, a térképet használva könnyen eljuthatsz ide. Mielőtt elmennél a Section A-ig, keresd meg a mentőhelyet és ments! A vonaton zárva lesz az ajtó és kulcsunk sincs, tehát szerezni kell egyet. Ezért menj át az ellenkező oldalra, előtte azonban vágd le az ÖSSZES kis férget és keresd meg a RUA-t. A férgeket azért kell megölni, mert főellenség jön és ha élnek közbeavatkoznak, jelentősen megnehezítve a dolgunkat. A túloldalon egy keményebb főellenség támad rád. Menekülni nem lehet, mert lezárja az utat. Ha jó megfigyeled kipottyant a halott katona kezéből valami, ezt vedd fel, mert a gránátvető az. Vigyázz a lengő részre, mert ha eltalál keményet sebez. Adj neki gránátvetővel és ha közel tudsz férkőzni hozzá vagdosd a késsel. Ez komoly, a kés nagyon beválik, mert nem tud a lengő "bunkójával" megütni. Csak vigyázz, mert ha túl sokáig vagy a közelében, akkor méreggel fogja növelni az Infectiont. A középső részét támadd, a többi sérthetetlen. Próbáld mindig az érzékeny részét célozni! Természetesen gyógyíts, ha baj van. Miután megdöglik egy titkos út nyílik meg. Az ajtót a kódkártyánkkal (Béta) nyithatod ki. Vedd fel a térképet, a file-t és a kulcsot a vonathoz. Menthetsz is, de ha nagyon megmérgezett a dög vagy kevés az energiád. Érdemes visszamenni egy MTS terminálhoz és ott gyógyulni aztán menteni, úgyis itt van egy közelben a folyosón. A szobától jobbra fel tudsz kapaszkodni a ládákra és a falra, található fent egy gyógyítást. Ha megvagy mindennel, irány a vonathoz és nyisd ki az ajtót a kulccsal – ezt is a menüből kell használni, különben nem nyílik, nem használja automatikusan a játék (baromság!). A vonat beindul, ám az utazásnak hamar vége szakad, mert elfogy a sín a vonat alól...

ROGER A MUTÁNS

Szóval a baleset után a hómezőn a ténykedést a dobozok darabolásával kezdd, mert az egyikük egy file-t rejt. Mássz fel a kockákra és kapaszkodj/ugrálj át a túloldalra. Szemben egy doboz

látható egy újabb fontos tárgy-gyal, a Climbing Spikes-szal. Ezzel a cipővel jégfalakat kell megmászni. Nem mindegyiket, csak ami keményre van fagyva. Van itt egy másik doboz is egy file-lal. Kocogj a fal közelében, egy újabb társra akadsz. Ő mielőtt összeesne, kijelenti, hogy a parancsnok lőtte meg. No érdekes fejlemény, de úgy látszik mindegyik horror-játékban a parancsnokok keverik az ürüléket. Vagy deja vu érzésem van a RE-ből Wesker iránt? Barátunk teste mellett egy Dogs Tag is található. Ideje megmászni a jégfalat. Csak álljunk a közelébe és nyomjunk X-et. Arra kapaszkodjunk, ahol a fényesebb jég "gerincet" látjuk. Ment közben a kis beugróban lesz egy láda benne 3 rakétával. Másszatok feljebb és feljebb, amíg el nem éritek a parancsnokot. Ő egy hosszabb beszélgetés után ad egy cuccot (Full Auto), amivel állandóan automatán tüzelhetünk. Hasznos szerkezet, csak hamar kiürül a tár, ha használod. Miután visszakaptad az irányítást, szedd fel a ládából a RUA-t. A parancsnoktól balra egy file-t találsz a falon, és a liftet, ami még nem működik. Indulj el jobbra és a ládából vedd fel a lőszert és RUA-t. Egyébként itt zuhant le a repülő. Két nagyobb mutáns is szaladgál, óvatos legyél velük, mert erősek! Csússzunk le a roncsnál és balra mentsünk. Kapaszkodj fel a ládákra és fent szedd fel a bombát. Tölts lőszert és ugrálva a felakasztott ládákon hagyd el a hangárt. Kint Dennis és a parancsnok dumálnak egy kicsit, majd az összeköttetés megszakad, mert a parancsnokot megtámadja valami. Menj előre a már működő lifthez és liftezz fel. Itt meglepetésre Roger mutáns teste fogad, ő végzett a parancsnokkal is. A legegyszerűbb módja az elintézésének, ha elszaladunk balra majd fel és átugrunk a döghöz. Itt már nem fog rakétázni. Fogjuk és késsel vagdossuk, ha felénk fordul szaladjunk el. Nyugi, nagyon lomha így könnyen le lehet kaszabolni. Csak vigyázz, nehogy megüssön, mert óriási energia veszteséget okoz! Ha elpusztul vegyük fel a Dogs Tagot és Roger kését.

A TRÜKKÖS FELADAT

Sétáljunk a még élő parancsnok közelébe, aki segít nekünk és megnyit egy hidat. Kocogj át óvatosan a túloldalra és egy kisebb beszélgetés jön. A parancsnok végre elmondja a küldetés valódi célját. Valami idegen létforma van a bázison, azt kellett volna megtalálni, mert veszélyezteti az emberiséget. A duma végén fordulj jobbra és vedd fel a Dogs Tagot. Feljebb az irányító panelnél találsz egy file-t és egy RUA-t, és nyomd át a kapcsolót. Újabb beszélgetés jön. Kapsz egy csigát a parancsnoktól (ezt vedd fel) – amivel le lehet ereszkedni a köteleken – és egy diszket. A közelben ereszkedj le a kötélen (állj a kötél alá és egyszerűen nyomj X-et). Újabb beszélgetés indul be Cindy és Gery között, a végén megérkezik Dennis a játék legelején látott helyszínre. Érkezés után Cindy jelentkezik. Most vissza kell hozzá menni. Az utat ismeritek. Tehát be a bázisra, aztán a térképet használva vissza a bárhoz. Mielőtt visszamennétek érdemesebb egy kis kitérőt tenni, mert van 1-2 cucc, ami később hasznos lehet. Szóval menet közben az Undeground Water FP-nél lehet a csigát használni és átmenni a túloldalra a ledeszkázott ajtóhoz. Itt lesz egy RUA és lőszer a lángszóróba. Apropó innen vissza lehet menni a (sőt vissza is kell) Front of Compoundba, ahol a hómezőn felvehetitek egy ládából a lángszórót. Két mutáns járkál(t) erre. Itt a Front of Compound-ban volt egy csapóajtó, ahova azt mondtam ne menjetek még le, emlékeztek? Na most menjetek oda. Feszítsétek fel az ajtót és csússzatok le. Egy ajtót kell találni, ami a béta kódkártyával nyílik. Bent lesz egy RUA-t, file-t, 24-es akku és a rakétavető egy darabját. A szellőzőben találunk lőszert a lángszóróba. A közelben van a lift, ami visszavisz az U.Storage-be, innen már ismeritek az utat Cindyhez. Cindyvel lesz egy hosszabb csevely, melyben hőseink elhatározzák, hogy felrobbantják az egész bázist – megint a Resident Evil. Most nézd meg a térképet, mert újabb cél jelent meg rajta. Mielőtt oda indulnál, menj a tetőre (itt fagyott meg a víz) és a ládákat használva mássz fel a toronyba. Innen a csigával mehetsz a túloldalra. RUB és néhány rakéta a tiéd. Most a feladat eljutni Control Towerbe, mivel innen lehet tovább menni. Ez nem lesz egyszerű. Menjetek vissza U.Storage-be. Itt van egy lift, ettől forduljatok jobbra. Ott egy ajtó, és mögötte egymás után két folyosó, melyeken szaladj végig, az egyiken nagyon sötét volt, emlékszel? Így eljuthatsz CT-ba, kicsit kutasd át, mert van egy-két gyógyítás itt. Lent az elektromos víz közelében van egy most már nyitott ajtó, ott menj be. Vedd fel balra a dobozból a file-t. Előtted egy plazmához hasonló vízfalat találsz. Ezt kéne hatástalanítani. Azt hiszem tesztelői pályafutásom legnehezebb feladata volt ez, majd 6 órányi szenvedésembe került, mire rájöttem a megoldásra. Már épp arra gondoltam, hogy vége, ezt a részt nem lehet megcsinálni, és mit fogok Martinnak mondani, amikor jött az isteni szikra és ráleltem a megoldásra – nem is olyan nagy ördöngösség. Szóval, ha beleszaladtok a plazmába az kidob benneteket. Belül a plazmában láthattok egy vezetéket. Az imént felvett file arról írt, hogy ha átkapcsoljátok a gombot hűtőfolyadék kezd folyni a vezetékben és ha az megsérül, megfagyaszt mindent. A megoldás annyi, hogy szaladjatok bele a plazmába ott, ahol szivárgást észleltek és mikor a vezeték közelében vagytok nyomjátok meg a Négyzetet, így elvághatjátok azt! Ezzel megfagy a plazma, így már csak egy feladat van, szét kell lőni! Miután eltöredezett, mehettek tovább.

ISMERKEDÉS ORIGINNEL

A lépcsőtől jobbra találtok egy kevés lőszert a shotgunhoz. Baktass fel a lépcsőn. Jobbra, ha levágod a piros hálót egy ajtót találsz, 24 egység kell az akkuból, hogy kinyisd, egyébként egy RUB van mögötte. Fordulj balra, a laborhoz és menj az újabb ajtóig. Bent szaladj le a lépcsőn balra. Használj MTS-t ha kell, tölts akkut (nyisd ki az ajtót amit az imént írtam), vedd fel a térképet a kikötőről és a lőszeredet is töltsd fel. Szaladj fel a lépcsőn, Dennis megnézi a terminált. A ládákból vedd ki a file-okat, és a falról a hely térképét. Menj tovább az ajtón a térkép mellett. A zöld gombbal a mozgólépcső irányát lehet változtatni. Sétálj le és mássz fel a létrán, jobbra egy vakcinát találsz. A narancs tartály mellett egy file van. Ez arról ír, hogy a burában egy Origin nevű lény vegetál és még él! Ez okozta a Tunguska és a Roswell közelében észlelt robbanásokat és UFO jelenségeket. Mássz fel a létrán (a hátad mögött) és vedd fel a RUB-ot és a lőszert a lángszóróba. Ha átkutattál mindent, menj a zöld kapcsolóhoz. A gép beindul és az egyik még élő professzor sarokba szorítja Dennist. Kisebb beszélgetés után a professzorra rázuhan egy trafó és agyonvágja az áram.. Kutassátok át a most már szörnyektől hemzsegő helyet, mert van egy kevés lőszer, illetve egy RUA a ládákban. Kifelé menet nézzünk be a mögé az ajtó mögé, amelyhez 24 egységnyi akku kellett, mert itt lesz a rakétavető harmadik darabja. Mikor visszaérünk Control Tower-be Cindy jelentkezik.

MENEKÜLÉS A BÁZISRÓL

A játék megjelöl nekünk a térképen egy helyet, U.Storage-ben. Abba szobába kell menni, ahol egy zárt ajtó volt (most már nyitva van), nézzétek meg a térképen. Bent Cindy jelentkezik. A csigával ereszkedj le és vizsgáld meg a terepet, lesz néhány cucc. Menj a társadhoz. Jön egy film a menekülésről és Origin feléledéséről. Mikor visszakapod az irányítást egy hajón vagy, vedd fel a file-t és a vakcinát. Hagyd el a szobát, kint vedd fel a file-t és a dobozból a gránátot. A bal oldali szobában lesz egy RUA, meg lőszertöltő. Kutasd át a hajót, mert lesz néhány gyógyítás. Szemben menthetsz, gyógyulhatsz stb. Mikor kilépsz a mentőhelytől, megjelenik Origin.

DENNIS VS ORIGIN

A szörny a vízben ugrál és addig nem is lehet meglőni. Ezért kapaszkodj fel a kocsira és ülj be az ágyúhoz. A feladat, hogy el kell jó párszor találni a szörnyet az ágyúval. Vigyázz, mert ettől még néha támad, és olyan szögben áll be, melyből nem lehet eltalálni. Néhány találat után, a teste szétszakad és a hajón kell vele megküzdeni. Nem érdemes ottmaradni, mert rengeteg kicsi férget termel. Keresd meg a gépágyút. Ehhez mássz fel a létrán és szaladj a gépágyúig, sétálj körbe ha kell, és használd a csigát. Kezdd el lőni, de figyelj az Infectionra és az energiára. Arra is figyelj, nehogy túlmelegedjen a fegyver, ezt a piros csíkon láthatod. Ha van rakétavető (kell lennie), akkor eressz bele annyi rakétát, amennyi csak van. Próbáld a középső, sárgás színű részét lőni, ott érzékeny, a rakétával pedig célozz a pofájába, szerencsére az automata célzás működik. Némi küzdelem után ez is elporlad, ám még nincs vége, a dögből kiolvad Roger mutáns teste, vele kell megküzdeni. Foglalj el gyorsan egy magaslatot, célozd be a fénylő középső részét és addig lődd, amíg ellnem pusztul. Gyógyítis is, ha kell, a ládákban találsz gyógyítást. Ha ez is megvan már csak egy feladatod van: élvezni a "fantasztikus", "szuper", "igényes" és "hosszú", kb. 30 másodperces megnyerést. Utálom, amikor hosszú órák szenvedését ilyen rövid (még csak filmnek sem nevezhető) animációval zárják le. Na mindegy, lényeg, hogy végre a végére értünk, kimenthetünk egy állást és egy rakás gyógyítással kezdhetjük elölről az egészet, ha van hozzá kedvünk.

Veres Miki

ILLBLEED VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

4. KILLER DEPARTMENT STORE

Miután mindenki kipihente magát, bevásárolt, és elvégezte magán a kellő módosításokat, mehetünk is a következő pályára. Egy áruházban fogunk csatangolni, amit Mr. Cashman vezet. Mr. Cashman nem túl barátságos, csak a pénz érdekli, úgyhogy készüljünk fel, sokszor próbál majd az életünkre törni. A megnyeréssel kapott pénz fiktív, ugyanis útközben a lények, csapdák megpróbálnak majd elvenni belőle, több, kevesebb sikerrel. Ha összejött nekik, akkor annyival kevesebb zöldhasút kapsz a célban. A központ bejáratában forduljunk balra, egy szobába jutunk. Jobbra a szemetesben egy titkos feljegyzés, mögötte a horror monitor. A székben ülő, teljesen leamortizálódott ipse fel fog kelni, de ha végleg kilehelte lelkét, a naplóját ránk hagyja. Kifelé menet még kaparintsuk meg a bombát, no meg a green flyer-t. Visszajutva a csarnokba, a fémszínű bevásárló kocsi nekünk jön, ha nem vigyázunk, a többi között található levágott fejet vigyük magunkkal. Induljunk el az egyetlen lehetséges útvonalon, a Dummy popcorn ránk zuhan. A kanyarban látunk egy nyelvet, csapda, éppúgy, mint az arrébb lévő nagy cukorka. Befordulva látsz egy a falból kilógó kart, ez is, és a mellette halomban álló, rózsaszín édességek is meg akarnak támadni. A sarkon túl, bal oldalt gépek vannak, az egyikből egy próbababa esik nekünk, mert elunta életét, nyugtassuk meg, már soha többet nem kell unatkoznia. Tovább jutva, a földön van egy nagy sárga trutyi, a plafonon lilás, a bal falon pedig egy piros fej, ők mind a pénzed akarják. A lépcsőhöz érve, a második nagy henger rád akar dőlni, akadályozd meg, és fuss fel a mellék szintre. Bal oldaladon rögtön egy csapda vár, itt haladj tovább a fal mellett, azután vedd fel a fegyvert, vigyázz, mert a sarokban árusított, mézeskalácsból készült maci fej veszélyt jelent rád nézve. Jobbra haladva két próbababa, és a kenyérszeletek megpróbálnak az életedre törni. A falon kiállított kardok szintén nem barátkozni akarnak. A kandallóból először lángok, majd tüskék törnek ki, ha elmúlt a veszély, felveheted a benne látható tortát. Szaladj vissza a folyosóra, rögtön, szemben ki fog nyúlni egy kéz, melletted, jobbra pedig rád borul a nagy kávé henger. A terembe kiérve, jobb oldalt egy mérges, és nagyon agresszív hamburger meg akar enni, tovább jutva egy antiszociális ketchupos flakon molesztál. Köztük helyezkedik el a pulton a kalkulátor. Menj újra a bejárathoz, és szaladj előre, a mellék járatba. A száj, és a mellette árusított fagyi az életed akarja. A szoba végébe jutva megint megtámad egy próbababa, amit ha megölsz, találsz egy óriás epret. Sétálj a teremben ugráló tortához, állj le vele dumálni. Valamire szüksége van, de nem tudni mi az. Megpróbálkozhatsz az eperrel, és a tortával, de egyik sem fog neki kelleni, csakis a levágott fej. Örömében teljesen lenyugszik, és felveszi egy hétköznapi torta szerepét, vedd fel, jó lesz még kajának. Lent, az asztaloknál van hassy, amit ha felvettél, mehetsz a fotóshoz (lépcsőn le), menteni. A hús osztályra kerültél, a csirkéknél eltehetsz magadnak akár öt szárnyast is. A sertés részlegen haladva a földön szétdobált disznólábak neked támadnak, a malac hátsó pedig... hogy is mondjam_ rád ereszti bálgáz tartalmát. Szedd fel a röfi húsát (ismét öt a maximum), menj a szarvasmarha osztályra, ahol a koponya neked fog repülni. Itt is találsz húst, sétálj tovább. Előre haladva összetalálkozol két hatalmas bogárral (nagyon jól néznek ki), adj nekik ennivalót. Elméletileg abban a sorrendben kell adni nekik a húsokat, ahogy találtad őket, de volt, hogy nem jött be ez a szisztéma. Miután elzúztak, vár a szemben látható Steak house. A hentes magyaráz neked, aztán berak a ringbe. Meg kell küzdened azokkal a húsokkal, amik nálad maradtak (ezért mielőtt bejössz ide, próbáld eltüntetni mindet!). Verd le a fellázadó mirELIT osztagot, és menj ki az ajtón. Az út végén a dinnye fej támadni akar. Befordulva ugorj fel a jobb oldali párkányra, mert a földben férgek vannak. Az első kanyarban csapda vár, itt menjél is be a mellékutcácskába. Az óriás répa veszélyforrás, ne hagyd, hogy meglepjen. Amennyiben a térképen az alsó átjáróba értél, lesz egy szekér, azon átugrálva menj tovább, egészen a következő szekérig, ami a kijárathoz vezet, itt a kókuszok, és a földrakás rád támad. Egy hatalmas raktárhelységbe kerülsz, töltsd fel magad, mert a kijáratot három féreg őrzi. Amikor felbukkannak, ugorj félre, ilyenkor maximum kettőt beléjük csaphatsz. Miután kihaltak, irány a lifttől balra helyezkedő szoba. Jobbra plazma van, a szoba végében egy bomba. Itt balra haladva találsz egy feljegyzést, a kandallónál több kullancs testű fej támad neked. Ugyanitt egy gépfegyvert is lelhetsz, ezt a jobb ravasszal tudod harc közben használni. Alul megtalálod a kék feljegyzést, az ezen található szavak számmá alakítása után beütheted a kódot a falban látható gépbe (1863). Plusz százezer dollár a jutalmad. Most már felmetsz a lifttel a játékosztályra. A jobb oldalon kiállított nagy robot csapda, ugyanúgy, mint a bal oldali ufó. Később lesz három bábú, ami veszélyt jelent, ezen kívül a jobbodon a lézerpisztoly is le akar lőni. A kanyarban befordulva a kártyalapok is megtámadnak. A bal oldali Mr. Miracle karton, a mellette álló sétapálca, és a másik oldalon található kalap szintén barátságtalan szándékú. A sarkon van egy nagy szuperhős bábú, ami rád lő, és a mellette fellógatott játékrepülő neked repül. Most kis nyugi következik, csak az út végén elhelyezett tévékben van két csapda. Bekanyarodva a második, jobb oldali Mega Dream konzolgép bántalmaz, majd a vele szemben kirakott gördeszkák. Lesz még egy óriás golf labda is, ami nem szívlel téged. A folyosó lezárásánál be van rakva egy cowboy, aki rád fog tüzelni. Az idősebb játékosok megnézhetik közelebbről is a kicsit arrébb lévő sexy dollokat. He-he, élvezkedjétek ki gyorsan magatokat, mert tovább kell mennünk. A dobozokban plazma, és saláta van, vedd fel mindkettőt, majd ments a fotósnál. A kör alakú teremben a hátsó, baloldali doboz halom csapda. Megjelenik egy Mary nevű baba, játszani akar velünk, ne rontsuk el a jókedvét, egyezzünk bele kisded marhaságaiba. A labirintusban az lesz a feladatunk, hogy felszedjük a térképen pirossal jelölt kép darabkákat, amikből majd a kijáratnál összerakhatjuk Mary képét. Útközben megpróbál majd minket megakadályozni, kerüljük ki, ha felénk tart. Fordulj jobbra, és menj végi a folyosón, itt lesz az első darabka. Ha megszerezted, bal oldalt ugyanígy van elhelyezve a második is. Az utolsó kettő, a térkép tetején hasonlóképp van elrejtve. Megvannak, irány a kijárat. A dobozokból szedj fel mindent (legfőképp az amazont), Mary új játékot talált ki, meg kell találnod őt. A bújócska igen hosszúra is nyúlhatna, ezért elárulom, hogy van valahol egy fehér fej, napszemüvegben, na ez rejti a kislányt. Nem túl jó gyerek ő sem, megtalálásától feldühödik, és nekünk esik. Nem nehéz megölni, úgyhogy hajrá! Amennyiben kicsináltad, a bejárati maradék ládában megtalálod a kapu kulcsát. Menj át rajta, és ments. Ügyességi rész következik, ez az utolsó próbatétele Mary-nek. Tízszer át kell ugranod a kötelet. Vigyázz, mert egyre gyorsul, viszont az utolsó ugrásnál teljesen be fog lassulni. Ha megcsináltad, és még nem kaptál idegbajt, pár ajándékot fogsz kapni Mary-től. Egy salátát, a varázsbotját, és az őt megformázó bábút, ami ad neked egy új lehetőséget (az előző pályán már említettem). Az épületbe bejutva találsz egy fotóst, ments! Jobboldalt van egy kastélyt ábrázoló festmény, itt használd a lánytól kapott botot. Szezám tárulj!! Bent megint kullancsok támadnak meg, öld le őket, majd nézd meg a képet a falon. Az van aláírva, hogy "Blackjack, sick swan", megint át kell őket alakítani hangzásuk, jelentésük alapján számokká. Blackjack = 21, Sick = 6, Swan = 1. A trezor kódja tehát 2161. Tiéd a százötvenezer dollár. Fuss a bejárathoz, és használd a liftet. A páncéltermen át a főellenséghez jutsz. Szaladj el mellette, egészen a szoba tetejéig, itt ugrálj fel a pénzkötegeken a vezérlőteremig. Hallhatod az irányítót, ahogy egy hölggyel beszélget. Annyira el van merülve, hogy észre sem veszi, ahogy ellopod a távirányítót, ami a szörnyet vezérli. Menj vissza hozzá, és az irányítót használva ugrassd párszor a falaknak, amíg ki nem dől (ezt az ötletet... marha jó, volt fantáziájuk a készítőknek). Miután felrobban, a dolgozók kimentenek téged a lángok közül, vége is a pályának. Jó volt mi? Na lépjünk tovább.

5. KILLERMAN

Az ötös pálya egy igen kemény krimire emlékeztet, sok halál, kevés szereplő, nem tudni ki a gyilkos. A Mr. Cashman-től kapott pénzen remélem jó sokat vásároltál. Ha igen, kezdjünk is neki. Fuss ki a moziból a kis kontroll szobába. Egy Scott nevű fazon fekszik holtan a földön, biztonsági kódja: 0017. Jegyezd meg, és vedd fel az ajtóban megbújt horror monitort. A nagy ajtónál használd a biztonsági számot, és menj be. A raktárba jutottál, itt tárolják a robotokat, amik megtámadnak a játék során. Nem kell félni, egyikük sem fog felkelni, ha elmész mellettük, sőt, a favágó még a baltáját is neked adja. Köszönd meg szépen! Kicsivel arrébb, Killerman dobozánál egy szerelő áll, eltűnt a kosztüm. Sokat itt nem tehetsz, lépj le, irány a főterem. A hosszú beszélgetés után sétálj le a jobb oldali lépcsőn, vedd fel a szekrényben eldugott tárgykeresőt, és menj ki az ajtón. Az elágazásnál fordulj balra, így bejutsz a főraktárba. Ments, ha akarsz, azután folytasd az utad. A medencék közül az utolsó, jobb oldali csapda, a fal pedig rád omlik. A kanyar előtti vértócsa ártani akar, Mary is megtámad itt, és az ajtó sem ártalmatlanabb. Kicsivel arrébb rád esik a ventilátor, és meg akar ölni a csavarkulcsos próbababa. Ne hagyd magad, mert még a fűrészpengék is szétszabdalhatnak. Átjutsz a raktár másik felébe, itt szinte rögtön két mutánstojás esik neked. Jobbra, ha felmész, vár egy szarvasbika fej csapda a földön, ezen kívül az utolsó földrakás is megtámad. A későbbi doboz csapdát rejt, a kis mellékágban két szörny őrzi a bio testet. Legfelül a sarokban amazon bújik, vedd fel és menj vissza a lenti elágazáshoz. Tovább haladva az ufók, és a kávéhenger meg ijesztenének, ha hagynád, köztük pedig megtámad a gyilkos kislány. A sarkon rád borul a popcorn, és két szörny próbál kicsinálni. A hotdogosnál saláta van, ha pedig le akarsz menni a mellékútra, plazmát lelsz. A kijáratig még van egy kék cukorka csapda, aztán a szobában shotgun, és belépőkártya lesz, minek használatával visszajutsz az elágazáshoz, ahol már jártál. Ments a raktárban, és haladjunk tovább. Szaladj el a pálya legelején található, kis irányítóba, beszélgess kicsit, majd vissza a fő kontroll szobába. Újabb hulla, nézzük meg a számát (0824), és használjuk is fel a baloldali bejáratnál. A folyosón tüskék törnek ki a falból, arrébb küzdelem hangját halljuk, majd egy hulla esik le a szellőzőből. A bal lépcső tetején álló kocsi csapda. Amennyiben folyamatosan haladsz előre, eljutsz egy garázsszerű helyre, itt a falból csótányok özönlenek elő. Egy idő után gépekhez jutsz, egy nő fog sikoltozni, testrészei pedig egy kocsiba hullanak. A második sor gép csapda, vele szemben a szellőző, és a kijáratnál a kocsibejáró szintén. Az ajtón túli harmadik oszlop mögül szentjánosbogarak rajzanak ki. Arrébb, a kanyarban láthatod Killermant akcióban, eljutottál a gépházba, ahol megint megjelenik. Menj le a lépcsőn, szedd ki a medencéből az amazont, de vigyázz előtte a csapdára. Fent bejutva a kamrába, van hátul egy agy, a második sor eső zsákjából egy kardos fickó próbál megijeszteni. Az út végén mássz fel a létrán, a szellőzőbe kerültél, innen a térképet használva könnyen kikerülhetsz. Menj a kontrollszobába, a holttest eltűnt... lehet hogy ő a gyilkos? Nem tudni, de tippeld meg a fogadó játékban. Ments, és irány a hullaház (idáig zárt ajtó). Ez egy elég durva hely, kísérőnk szerint naponta több százan halnak meg a parkban, és a holttestek mind ide kerülnek. Rohadó hullákat láthatsz egymás hegyén-hátán... nem semmi, az biztos. Indulj jobbra (a felvehető cuccokat nem mondom, mert a szenzor úgyis kijelzi), majd balra, le a lépcsőn. A kanyarban zombik támadnak, mivel lassúak, simán elmenekülhetsz a géppel. Újabb lépcső, használd. A hídon átérve feljáróra bukkansz, ez átvezet a következő terembe. Mássz át a sínekre, és folyamatosan előre fuss, egészen a hullatárolókig, ahol a második jobbra kanyarnál sétálj be, azután kétszer fordulj balra. Az alagút előtt ugorj le jobbra, a földre, menj át a lépcsőn az utolsó terembe. Az elágazásnál fordulj jobbra, és a törött korlátnál ess le a sínre. Fordulj meg, irány az út vége, itt zombik esnek neked. Kicsivel arrébb leugorhatsz a feljáró aljához, rohanj fel rajta. Ments, mert jön a főellenség. Elég szemét módon viselkedik a muki, varázsolgat összevissza. Amikor csillagokat dobál, ugorj félre, amikor pedig gyűjti az erejét, rohangálj körülötte, amíg nem lő, azután ütheted. Sok szerencsét hozzá, ha végeztél vele, tied a pénz. Mielőtt azonban tovább mennél a következő pályára, elárulok neked egy titkot... csak gyere közelebb... még közelebb... közelebb... őőő, van még egy Skywalker!

6. TOYHUNTER

Egy igen érdekes pályára jutottunk, leginkább egy rémisztő mesefilmre emlékeztet. Vadnyugati barátunknak a nőjét elrabolják, és utánamegy a pokolba, hogy kiszabadítsa. Útközben össze kell szedni a történet darabkáit, úgy, hogy megnézzük azokat. Ha használjuk a monitort, kiírja, hogy "Story", amennyiben történet vár ránk. Ilyenkor ne nyomjunk rá, mert akkor nem szerezzük meg, és a pálya végére legalább tizenöt kell. Szóval... vegyük fel a gépekből a pisztolyt, és a monitort. A jegyárusnál először csavarkulcsos próbababa támad meg, aztán felvehetjük a belépőt, irány a bejárat. Egyszer csak átalakulsz a hőssé, és megkapod a szükséges instrukciókat. A hosszú folyosó utáni szobában három történet van, egy balra, a falnál, egy a sexy dollnál, az utolsó pedig Mary-nél vár ránk. Továbbmenve a könyvek közt is láthatunk egyet. A koporsóban fekvő srácnál láthatod megint barátnődet, ám nem sokáig, a kijáratnál hallgasd meg a hangszórót. A lejtős úton kétszer is lesz csapda a plafonon, a temetőbe érve pedig a harmadik sorban található fa ijesztget. A negyedik sorban, a kanyarnál hulla mászik ki a földből. Később a jobboldali lidércfényből három csimpánz támad rád. A nagy sír feljárójánál újabb részét ismered meg a mesének, Sonic, a pokol ura, elragadja nagyon erotikus nődet. Menj le, a fánál Mary mesél neked. A játékvároson fuss át a térkép segítségével, útközben csak pár csapda lesz, méghozzá a képzelt h betű (térképen, te buta) két, mondjuk úgy, lábánál. Az egyik egy ablakon kinyúló Sonic kéz, a másik az elkerített részből kiemelkedő babafej. Utadon párszor ellenfelekbe botlasz, de nem jelentenek nagy gondot, öld meg mind! Az Egg bár bejáratánál megint szövegel a hangszóró, hallgasd meg, mit akar, azután menj be. Bent a tojások énekelgetni fognak, azonban mivel ez zavarja hősünket, rájuk lő. Nesze neked, velük is megküzdhetsz. A tűzlétrán lerohanva elkapnak a zsaruk, de ne pánikolj, a rendőrségen keresztül kell továbbhaladni. Odabent az egyenruhás beszél veled, majd sétálj a cellákhoz. Itt figyeld a képességeidet, leplezd le a monitorral a pár csapdát, és vedd fel a cuccokat. A bíróságra jutva folytatódik a történet az emelvényhez érve. Szaladj ki mögötte a börtön folytatásához. Az őr elterel, menj arra, így az egyik cellában találsz egy játék űrhajót. Kifogyott az üzemanyaga, nem tud repülni. Szerezzünk neki naftát. Az első hordó csapda lesz. Visszajutsz a fegyőrök folyosójára, fordulj arra amerre nem jártál az elterelés miatt. Az első cellában álló hordó megint csapda, viszont kicsivel arrébb ott a valódi üzemanyag. Szedd fel a flakont, és irány vissza a rakétához, aki nagyon örül a segítségnek. Most már haladhatunk tovább. A két őr között sétáljunk le a kivégzőtermekbe. Az első kettő csapda, a harmadik a sztori része. Fel akarnak akasztani minket, de kis barátunk megmenti az életünk. Bejutottunk a csatornákba. A térképet használva ismét egyszerű dolgotok lesz, azonban vigyázzatok a függőleges harmadik sorban, mert koponyák bukkannak fel, ha nem leplezed le a csapdát. A hídon haladva újra találkozunk az űrhajóval, el is visz minket a csatorna kijáratához, ahol azonban sajnos megint kifogy az üzemanyaga, ezért nem jöhet tovább. Vegyük ki belőle a chipet, és menjünk a városba. A házak közt haladj a verandákon, így nem kerülhetsz bajba. A parkoló előtti elágazásnál menj fel a lépcsőn, miután leverted a tojásokat. Ha felértél, nézz be az ablakon, rövidesen a szobában kötsz ki. Találsz itt egy másik rakétát, helyezd is bele a korábban szerzett chipet. Barátunk magához tér, és segítségével ki tudjuk lőni az itt garázdálkodó gyereket. Sétáljunk fel a fényes lépcsőn, és menjünk be az ajtón. Megint a koporsónál vagyunk, haladjunk szorosan a fal mellett a fotósig, akinél mentsünk gyorsan. Most már beeshetünk a koporsóba, ami meg is indul velünk. Végállomásunk a pokol. Menjünk be a kapun, és ugorjunk le. Megküzdhetünk a sötétség urával. Lőjünk bele párszor, és ha elhagyja gyűrűit, sorozzuk meg azokat, ezzel a módszerrel tudjuk csak sebezni, mert a szétlőtt gyűrűk már nem adnak az életerejéhez. Ha megöltük, barátnőnkkel hallgathatjuk az irányítók szerencsétlenkedését, egészen addig, míg meg nem jön cimboránk, a rakéta, aki ki menekít mindkettőnket az alvilágból. Ennyit mára, most már csak egy rövid pálya következik, és vége a műsornak, pihenj egy kicsit.

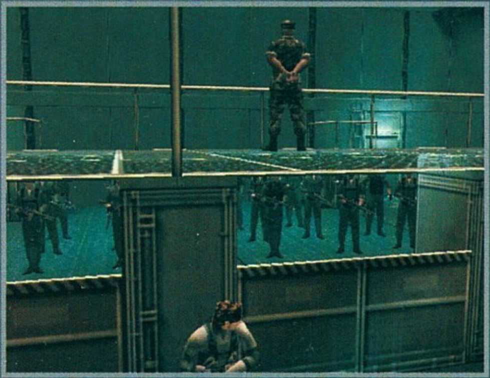
7. MUSEUM

Befejező állomásunk a Múzeum lesz, amit a mozik fölött találsz. Operáltasd agyon magad, mert nem lesz egyszerű. Miután bejutottál a csarnokba, szedd ki a szekrényekből a baltát, a géppisztolyt, és a Mary babát (tudod, még egy lehetőség). Menj be a kör közepére, a tulajdonos köszönt téged, majd bejelenti, hogy már csak egy próbatétel választ el a nyereménytől. Megjelenik három főszörny, válassz közülük. Én Mr. Cashmant ajánlanám, mert azt a legkönnyebb leölni. Önkínzók a többieket is választhatják. Lődd, amíg ki nem egyenesedik, ilyenkor ugorj el az útjából, és lődd tovább. Amikor felugrik a plafonra, és ledobja a kölykeit, szedd szanaszét őket egyenként, de vigyázz, hogy ne kerüljön föléd a lény árnyéka, mert akkor leköp. Miután leugrott, folytatódhat a gyilok. Amennyiben kivégzed, gratulál a tulajdonos, egy digitalizált nagyzenekar mulattat, és hullik a pénz a markodba... Örülj, mint majom a farkának. A készítők listája alatt iszonyat ütős zene megy, aki rákötötte a gépét egy hifire, az készítsen be egy kazettát, és vegye fel a számot. Amikor lement minden szöveg, még láthatunk egy kis poénos befejezést is, hiába, a pénz nem boldogít...

Nos, már a végére is értünk a játéknak, remélem te is élvezted. Én nagyon!

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY ELŐZETES

Óriási várakozás előzte meg a Zone of the Enders megjelenését, miután felreppent a hír, miszerint a játékhoz jár majd egy demó lemez is, amin nem más, mint a Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty JÁTSZHATÓ verziója lesz kipróbálható. A játék megjelent és az említett demó futótűzként járta be a világot, lényegében az egész világsajtó, és a teljes PS2-es társadalom ezt nyüstöli azóta. Szerencsére hozzánk is eljutott, így közre tudjuk adni első tapasztalatainkat a legjobban várt PS2-es akciójátékról. Meg kell, hogy mondjam nem voltam valami nagy MGS rajongó. Csupán csak egyszer játszottam végig az első részt, tetszett a játék, de nem lettem lekötelezett rabja. Gondoltam nem baj, így elfogulatlanul tudok írni a második részről, bár azt hiszem ez nem fog könnyen menni, tekintve hogy valami elképesztő és leírhatatlan, amit az MGS2 nyújt.



AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Izgatottan és felfokozott várakozással tettem be a CD-t a gépbe, és közben szünet nélkül az járt a fejemben, vajon igazak e az MGS2-ről terjesztett hírek azaz, hogy ez lesz az leggyönyörűbb és a legjobban kidolgozott játék PS2-re? Egyelőre úgy tűnik igazak voltak!

Szóval elindítottam a New Game-et majd a nehézség és a térkép beállítása után elkezdődött az intro! Minőségileg fantasztikus és ráadásul NEM CG animáció, hanem a játék grafikájával készült, én a Bounceren kívül ilyet még nem láttam!! De ez mind semmi, amikor végre betöltődött a játék és először megpillantottam, hangosan felkiáltottam: "Azt a k**** életbe de szép!" Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy eddigi életem során a Metal Gear Solid 2 a legjobb grafikájú játék, amit láttam. Ez már lassan kezd sok lenni, olyan hihetetlen minőségű stuffok jelennek meg PS2-re. Bátran állíthatom, hogy PS2-re (a Bounceren és a GT3-on kívül) nincs még egy olyan játék, ami ennyire kihasználna a gép adottságait. Igaz, most még csak jövő időben szabad beszélnem, hisz a játék még nem jelent meg, tehát fogalmazzunk úgy, hogy ez lesz a legjobb grafikával megáldott PS2 játék.

És miért is olyan gyönyörű? Ezt igazából nagyon nehéz jól megfogalmazni és leírni, mert ezt a látványt tényleg látni kell, mert elképzelni egyszerűen LEHETETLEN. Már aki esetleg hozzászokott a PS2-es játékokhoz, az is meg fog döbbenni. A múlt számban tesztelt Extermination az MGS2-höz képest még az "Elmegy" szintet sem éri el, túlzás nélkül! Képzeljétek el, hogy a játék elején tomboló viharban az esőcseppek olyan látványosan hullanak a kamerába és környező pocsolyákba, hogy egy pillanatra azt hisszük még mindig az intrót nézzük, aztán rájövünk, hogy tulajdonképpen az intró is a játék engine-jének grafikájával készült! Aztán ott vannak a helyszínek, mindegyiken szebbnél szebb effektek döbbentenek meg. Hullámzó kicsi pocsolyák, tökéletesen tükröződő felületek stb. Jó ötletnek tartom, hogy a terepeken szinte minden szétlőhető, üvegek, gyümölcsök, porral oltók. Ráadásul, ha eltalálunk egy üveget a találat helyétől függően fog széttörni, tehát lerepül a teteje, szét megy az alja és még a tartalma is kifolyik – elképesztő! Aztán ott vannak maguk a szereplők! Hisz most már volt elég poligon, hogy kidolgozzák őket és ezzel nem is fukarkodtak a Konami emberei. Már maga Snake is fényévekkel kidolgozottabb, mint az előző epizódban, de ugyanez mondható el az ellenfelekre is. Az átvezető jelenetekben miden érzelem leolvasható Snake arcáról, ami már árulkodikarról, milyen minőségben van megalkotva.



Ó igen, az átvezető jelenetek! Már az MGS-ben is ezek voltak a legjobbak, de itt a PS2 hardverével képzelhetitek milyenek lehetnek. A vágások, a kameramozgás talán tökéletesebb, mint az előző részben, a demó végén például a késes jelenet Olgával irtó mód megfogott. A grafikát nem is dicsérem tovább, majd ha megjelenik a full verzió.

SZTORI

A legfontosabb természetesen a történet, ami ismét Hideo Kojima írói munkáját dicséri. Az MGS2 természetesen a közvetlen folytatása az elődjének, a játék főmenüjében például elolvashatjuk, mi történt az MGS-ben. Nos az első részben látott incidens után Otacon és Snake tovább folytatták a nyomozást. Hamarosan kiderült, hogy egy új Metal Gear kifejlesztésén dolgozik egy titkos szervezet. Ne felejtsétek el, hogy Revolver Ocelot az első rész végén megmentette a Metal Gear terveit, így azok nem semmisültek meg! Természetesen a cselszövések hátterében Ocelot áll, amiről Snake és Otacon semmit sem tud. Otacon feltételezése szerint a készülő Metal Gear egy hajón van New York közelében. Miután Snake egy gumikötéllel behatol a hajóra minden simának ígérkezik, ám ekkor helikopterek érkeznek, rajtuk egy csapat kommandóssal. ők szép csendben végeznek a tengerészekkel és átveszik a hajó irányítását. Mint kiderül a behatolók mögött oroszok állnak, akik a Spetnaz, a KGB utódszervezetének kommandós csapata – ez a valóságban is létezik. Innentől Snake feladata az lesz, hogy megtalálja az új Metal Geart, és kiderítse mi köze az oroszoknak ehhez az egészhez. Ígéretes történet, bizonyára élvezetes lesz.

A MESTER KÉPTELEN HIBÁZNI

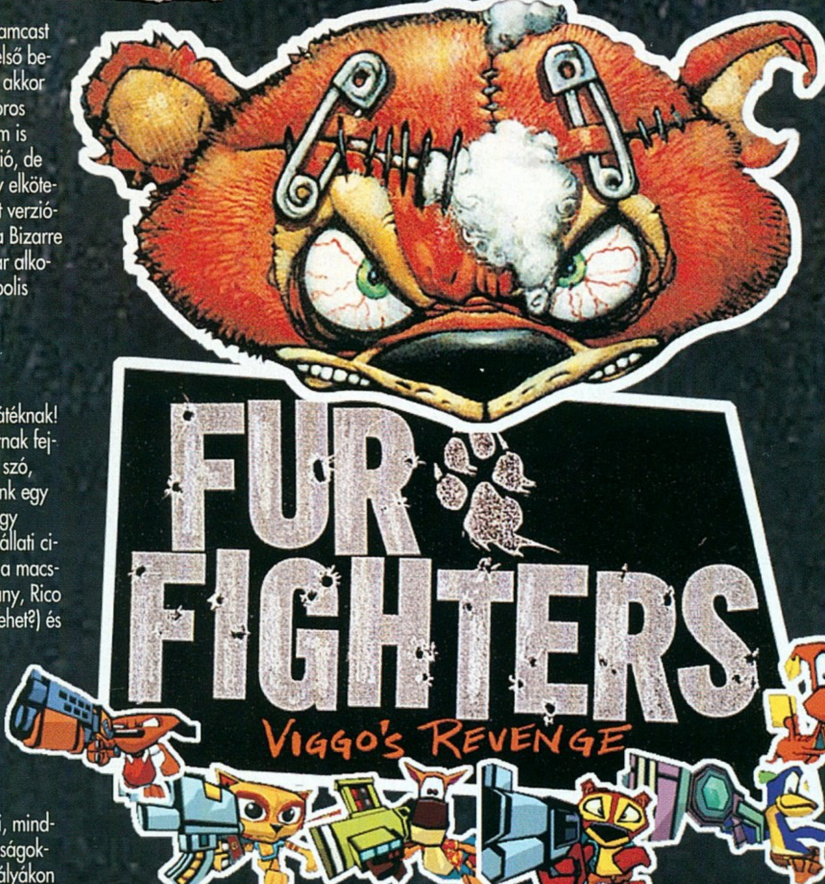


ÉSZREVÉTELEK

Most pedig lássuk, milyen változásokat és egy érdekességeket találtam. A játékmenet változatlan, tehát a cél, hogy ne vegyenek észre! Csendesen és okosan kell játszani, nyílt összetűzésre csak a legvégső esetben kerülhet sor! A Codec-nek most is kiemelt szerepe van, igaz egyelőre csak Otacont lehetett hívni, viszont ő sokszor jelentkezik. A demóban két fegyverünk volt, viszont fellehetett venni egy csomó tárgyat például a dobozt, vagy ha akarunk ismét rágyújthatunk, ami a lézeres érzékelők ellen jó. Én úgy vettem észre, hogy az irányítás könnyebbé vált, főleg a célzás. Utóbbi azért, mert végre saját szemszögből is tudunk tüzelni és egyéb tényezők is megkönnyítik a kezelést. A mesterséges intelligencia most is kimagasló, a katonák mindent észrevesznek, zajt, lábnyomot, vérnyomot. Igen vérnyomot is, mert ha Snake komolyabb sérülést szerez, elkezd vérezni! Ezt egy külön gyógyszerrel kell elállítani. A múlt havi számban a Hírekben, egész pontosan az Apróban volt egy hír, amit a Konami cáfolt, ha nem tudjátok miről van szó olvassátok el a múlt havi Híreket. A demóban találunk egy öltözőt, benne néhány kinyitható szekrénnyel. Két szekrény ajtajának belső oldalán két bombanő fényképe látható és ha Snake-kel bebújunk a szekrénybe és ráközelítünk a képre főhősünk igen érdekes hangot ad ki... A hangokról eszembe jutottak, hogy az audióról még nem szóltam. A demóban a szereplők még japánul beszéltek, de ezt a végső verzióban kicserélik angolra. Ha minden igaz a szinkronhangok nem változnak az első részhez képest, ami elvárható. A zenék egyelőre jók voltak, a stílusuk hasonló, mint legutóbb. Mindent összefoglalva a legígéretesebb játék a MGS2, ami PS2-re érkezik. Várhatóan az év vége felé fog megjelenni, DVD-n. Éppen ezért a Konami tervezi, hogy rengeteg kiegészítővel ellátja a játékot, erről nem árultak el részleteket de például interjúk, grafikák, stb. biztos lesznek. Nagyon várom az MGS2-őt, mert tényleg olyan színvonalat képvisel, amit csak nagyon kevés stuff. Képzeljétek el, ha csak annyi ötlet és bravúr lesz benne, mint az első részben! Nem is szaporítom tovább a szót, hisz bizonyára már mindenkinek sikerült felkeltenem az érdeklődését a játék iránt. Higgyétek el borzasztó jó lesz!

Veres Miki

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY



A Fur Fighters-szel először egy Dreamcast demó CD-n találkoztam, így az első benyomásaimat ott szereztem. Már akkor feltűnt, hogy egy nem mindennapi humoros platformjátékról van szó. Akkor még nem is gondoltam volna, hogy lesz PS2-es verzió, de szerencsére a készítők gondoltak a Sony elkötelezett híveire is és mindjárt egy feljavított verzióval kedveskedtek nekik. A Fur Fighterst a Bizarre Creations készítette, amely cég DC-n már alkotott maradandót, elég, ha csak a Metropolis Street Racerre gondolunk.

ÁLLATI VILÁG

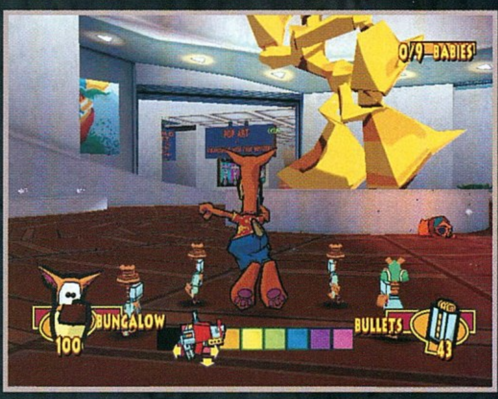
Nem egyszerű már a története sem a játéknak! A Fur Fighters világában az állatot alkotnak fejlett civilizációt. Egy fordított világról van szó, mint a sajátunk. Egyszer például láthatunk egy emberi csecsemőt, amint nyávog, mint egy macska. Fur Fighters a falú melyben az állati civilizáció legjobb harcosai élnek. Juliette a macska, Bungalow a kenguru, Tweek a sárkány, Rico a pingvin, Chang (huh, ez milyen állat lehet?) és végül a csapat főnöke, Roofus a kutya. Egy gonosz állat, Viggo generális fenyegeti a világot így hőseink akcióba lépnek, hogy legyőzzék a zsarnokot.

A JÁTÉKMENET

Az említett karaktereket lehet választani, mindegyikük eltérő képességekkel és tulajdonságokkal rendelkezik. A feladatunk, hogy a pályákon

ÁLLATVÉDŐK ELŐNYBEN, SZŰCSÖK HÁTRÁNYBAN

kooperálva egymással, megoldjuk a feladatokat. A küldetéseket és a segítségeket főnökünk Bristol a nagy fóka fogja adni. Fur Fighter faluban kezdünk. Innen kell ellátogatni a metróállomásra, ami az első pályára visz. A pályák innen a faluból fognak nyílni. Hősünket hátulról láthatjuk, mint a TR-ben. Nemcsak azzal az egy szereplővel kell mennünk, akit választottunk, hanem menet közben sokszor adódik alkalom cserére is. Sőt fontos, hogy gyakran cserélgessük hőseinket, mert mint mondtam eltérő képességekkel rendelkeznek. Például amikor víz alá kell merülni, nem lehet Juliette-tel a macskával lenni, hanem váltani kell Ricora a pingvinre. Minden pályán kapunk több feladatot. Ezek lehetnek ikonok, kis állat bébik stb. összeszedése. Ez utóbbinál fontos, hogy olyan állattal menjünk, amilyet látunk. Tehát ha egy kis kutya könyörög segítségért, akkor Roofust válasszátok. A pályákon az ajtók, átjárók csak akkor nyílnak ki, ha minden megadott dolgot összeszedünk. Szerencsére Bristol, mindig megfelelő tájékoztatást fog adni, mi a küldetés. A kötelezően felvehető tárgyakon kívül, találunk még konzervet (energiatöltés), sárga háromszögeket (gyűjts össze 100-at) és persze fegyvereket is. Ebben a platformjátékban ugyanis nem kell az ellenfél fejére ugrani, hanem lőfegyvereket használhatunk. Pisztoly, shotgun, UZI van itt minden! Éppen ezért leginkább a MDK-hoz tudnám hasonlítani az anyagot, csak épp sokkal humorosabb kiadásba. A helyszínek egyébként igencsak változatosak és hosszúak is. Egyedüli baj, hogy kissé nehezek lettek, és nem mindig egyértelmű, hogy mit kell csinálni – figyeljétek a fóka tanácsait.





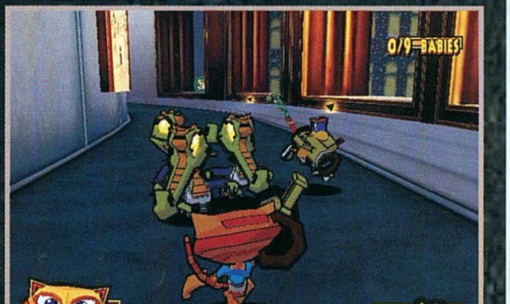
HUMOR A KÖBÖN

Már a szereplőválaszték sem akármilyen, pedig igazán szórakoztató figurákkal és elemekkel játék közben futhatunk össze. A jobb poénokat nem akarom lelőni, de gyakran fog hangos nevetésbe torkollani a játék, azt garantálom. Egyszer például betévedtem egy játékboltba, ahol plakátok hirdették a Metropolis Sheep Racer, a Resident Weevil, a Quack játékokat. De a legjobb a SHENMOO volt, amihez két tehén illusztrációját használták fel. Nézzétek meg a decemberi címlapunkat a Shenmue-ról. A két főszereplő áll rajta. Na itt is így állnak be, csak tehenekkel!! Vadállat! Hát itt azt hittem leesek a székről a nevetéstől.



IRÁNYÍTÁS

A PS2-es játékok között a FF-nek kissé furcsa az irányítása első megközelítésben. Leginkább a DC-s és N64-es játékoknál használták ezt a rendszert a joy felépítése miatt. A X-szel mehetünk hátra, a Háromszöggel előre. A Négyzet és a Kör a balra illetve jobbra oldalazás gombja. A bal oldali analóg karral nézelődhetünk és fordulhatunk. Az R1-gyel tüzelhetünk, míg L1-gyel ugrani tudunk. Víz alatt az L1-gyel lebukhatunk és a Háromszöggel úszhatunk. A D-paddal fegyvert válthatunk. Eltart egy darabig míg megszokjátok, utána jól fog menni a kezelés.



ÉRTÉKELÉS

Érdekes volt először látni a Fur Fighters PS2 változatát, mert bizony sokat változott a DC óta. Igaz DC-n nem láttam a végleges változatot, de ott a karakterek poligonosak voltak. PS2-őn olyanok, mintha egy rajzfilmből léptek volna ki. Leginkább a DC-s Sonic Shuffle-re hasonlít a dolog. Szerintem hangulatosan néz ki és érdekes dolog a poligonos pályákon ilyen "rajzolt" karakterekkel mozogni. A grafikai stílus nagyon bejön, az állatok kinézette, öltözéke pedig olyan, mintha a 40-es évekből származnának. Tudjátok, nagy ballonkabát, kalappal. Ennek ellenére azt kell, hogy mondjam, a játék nem PS2-es színvonalú, egyáltalán nem használja ki a gép kapacitását. Sokszor látni kockás tereptárgyakat és a pixeleket is felelőtlenül mosták el. A legmegrázóbb élmény akkor ért, amikor ráléptem egy adag jégre és csúszkálásnál akadozott a játék. A fülünk viszont el van kényeztetve, a zenék hangulatosra sikerültek. A játékmenet talán egy idő után kicsit monoton lesz, még szerencse, hogy humor folyamatosan van adagolva, így mindig megnevettet bennünket az anyag. Szerencsére feldobja a játékot, hogy van többjátékos mód, így akár négyen is lehet nyomni egymás ellen! Ez nagyszerű élmény érdemes megpróbálni! Kicsit elgondolkoztam és most jövök rá, hogy bizony PS2-re eddig alig, vagy szinte egyáltalán nem jelent meg platformjáték. Ez bizony baj, bár a közeljövőben biztosan érkezik néhány nívósabb stuff. Visszatérve a FF-re, szórakoztató és kellemes játék, a platform és az akció stílus kedvelőinek szép perceket szerezhet.

Veres Miki

FUR FIGHTERS

ACCLAIM

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (111KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP 2

✓ SZÓRAKOZTATÓ ÉS HUMOROS
× A GRAFIKA NEM PS2 SZÍNVONAL, KÖNNYŰ ELAKADNI

6.5 pont

Pár hónappal ezelőtt nagyon vártam a Quake III Dreamcast verzióját, mivel kíváncsi voltam, hogy sikerül-e ugyanolyan jól megírni a játékot, mint PC-re. A konverzió mint tudjuk remekül sikerült. Ilyen felfokozott várakozással vártam a PS2-es változatot is, csak most az volt a kulcskérdés, hogy lesz-e ugyanolyan vagy netán jobb, mint a DC-s. És megérkezett a játék, így nyugodtan kijelenthetem, hogy a PS2-es verzió a jobb, igaz van, amiben a DC-s változat megelőzi a PS2-est. Talán az utóbbiból kevesebb van. Először talán essünk át egy rövid bemutatón, aztán jöhetnek a PS2 verzió sajátosságai.

Mint azt bizonyára tudjátok a Quake III jelentős mértékben különbözik az ismert FPS játékoktól. Először is mivel a Quake II-ben óriási sikert aratott a többjátékos mód az ID Software-nél úgy döntöttek, hogy a harmadik rész már csak erre a többjátékos módra illetve Internetes játékra fejlesztik. Persze egyedül is lehetett játszani, csak nem szörnyek, hanem speciális gépi intelligenciával megáldott harcosok, azaz BOT-ok ellen. A BOT-ok hasonlóan játszanak, mintha ember irányítaná őket, taktikáznak, menekülnek, bár az igazat megvallva még így is könnyen kiszámítható a mozgásuk. A PS2-es verzióban is ez maradt a lényeg, azaz BOT-okat kell irtani, ha épp nem találunk olyan havert, aki leülne velünk játszani.

REVOLÚCIÓ!

PC-re a Quake III-hoz több kiegészítő csomag jelent már meg. A PS2-es Quake III: Revolution tulajdonképpen tartalmazza az eredeti Quake III-mat, illetve a kiegészítő lemezekből egy csomó újdonságot (pályák, BOT-ok, fegyverek stb.). A legfontosabb a grafika, mely változatlan maradt. Azaz gyönyörű! Teljesen megegyezik a DC-s vagy a PC-s verzióval, talán csak egy árnyalattal szebb náluk, de ezt csak a legjobb szeműek veszik észre. Egyedül a robbanások és a BOT-ok mozgása nem annyira tökéletes, de ez már csak szőrszálhasogatás. A 60 fps sebesség tökéletes eredményt szült. Az igazán fantasztikus dolog, hogy osztott képernyős módban sem romlik le a grafika! A DC-s verziónál, ha felosztottuk a képernyőt jelentős minőség romlásban volt részünk, ám PS2-n ilyen nincs. Igaz a négyes osztott képernyős módot nem próbáltam (DC-n sem), de nem igazán hiszem, hogy jelentősen leromlana a külső. Az újítások közé tartozik, hogy több BOT-ot állíthatunk be ellenfélnek, ezzel jócskán növelve a kihívást. Egész pontosan öt vetélytárs lehet az arénákban, ami DC verzióhoz képest két fővel több. Találunk újabb fegyvereket is, például a szögbelövőt vagy a Proximity Mine Launchert, amely fegyver a nevéből következően különleges aknákat szór az ellenfélre. De említhetném a Chaingunt, azaz a helikopter gépágyút, amit én – illetve kisebb baráti társaságom – a Predátor első része óta csak Nagypapának hívunk. Egy csomó régi fegyver is feltűnik, tehát van Railgun, rakéta és gránátvető, Shotgun, BFG stb. A játékmódokban is több újítást hoz a stuff. Először is két fajta módon kezdhetünk neki a harcnak. Az első a Campaign, ami egy bajnokságot takar. Választanunk kell egy BOT-ot és vele kell az egymás után következő pályákon a kijelölt feladatokat megoldani. Ez általában magadott idő alatti fragszám szerzést jelent. De lesznek egyéb küldetések is, mint például egy meghatározott ellenfelet többször levadászni vagy zászlót kell megszerezni, esetleg egy bizonyos ideig megtartani stb. Négy pálya megoldása után emberünk fejlődni fog, mint egy RPG-ben. Tehát erősebb, gyorsabb, ellenállóbb lesz és a külseje is megváltozik. Sőt a felerősített emberünket Arena módban is használhatjuk! Összesen 41 (!) BOT van a játékban, ami azért elég szép mennyiség. Ezeket aztán Arena módban tetszőlegesen kiválaszthatjuk. Az Arena mód a szabad játék gépi (és ha van rá lehetőségünk) emberi játékosok ellen. Itt aztán szelektálhatunk a jobbnál jobb játékmódok között. Mindjárt itt van a Deathmatch, ami a jó öreg mindenki-mindenki ellen alapú mészárlás. A Team Deathmatch ugyanez csak csapatokban. A Single Weapon Deathmatchnél egyetlen kiválasztott fegyverrel ölhetjük egymást, vagy csapatban a Team SWD-vel. A 1 Falg Capture the Flagnél egy szürke zászlót találunk a pályán, melyet a saját bázisunkra kell elvinni, melyet egy kék (vagy piros, attól függ melyik oldalon vagyunk) zászló jelképez. A gond ott kezdődik, hogy a gép (vagy barátaink) is erre pályázik, nem egyszerű harcok lesznek tehát a zászló birtoklásáért. A sima Capture the Flagnél az ellenfél bázisának zászlaját kell megkaparintani, majd elszállítani a saját bázisunkra. A Possession igen érdekes mód, itt is egy zászlót találunk. A feladat az, hogy megadott ideig nálunk legyen a lobogó. Az idők, ameddig birtokoljuk összeadódnak, és ha megvan a kitűzött határ győztünk. A Team verziója ennek ugyanez csak természetesen csapatban. Van még egy játékmód az Elemination, ami nem választható. Ebben megadott élettel rendelkezünk mi és az ellenfelünk és ha ez elfogy akkor végleg meghalunk. Ez szokott lenni Campaign módban az utolsó feladat. A Skirmish ennek a nehezített verziója, ilyenkor csapatokat kell kiirtanunk.



ISTEN HOZOTT AZ ARÉNÁBAN!

ÉRTÉKELÉS

Ha így átgondolom a dolgokat bizony a PS2-es Quake III remekül sikerült. A grafika bomba jó és nem romlik le, a játékmódok ötletesek, rengeteg van belőlük és élvezet velük nyomulni, és zenék is királyak, ami a Sonic Mayhemnek és a Front Line Assembly-nek köszönhető. Külön említést érdemelnek a hangok, melyek sokkal jobbak, mint DC-n voltak. Tartalmas is az anyag, sokkal jobban, mint a DC változat volt. Rengeteg pálya van, és az újabb fegyverek is tetszettek. A legfontosabb, hogy a jellegzetes Quake hangulat megmaradt! Oltári élvezetes többjátékos módban játszani, szívatni, mészárolni a többieket, vagy épp üvölteni a bekapott rakétatalálatoktól. Az FPS hangulatot le sem lehet írni, ha még nem próbáltad feltétlenül tedd meg! Az egyetlen dolog, amiben elmarad a DC változat mögött a PS2-es, hogy nincs Internetes játék! A géphez még nincs modem, így nem lett volna kivitelezhető a netezés. Viszont link kábelen nagyszerű lett volna, ha több gépet össze tudunk kötni, mint a Grand Turismo 3-nál, ahol hat gépet összekötve hatan játszhatunk egymás ellen. Sajnos ilyet sem találunk a játékban, tehát marad a négyes osztott képernyős mód. Ezen apró hibákat leszámítva egy dolog zavart még, a töltési idő. Bár ezt nem merem egyértelmű negatívumként leírni, egy apróság miatt. A tesztgép, amin a játékokat játsszuk kicsit eltér a boltban kapható masináktól. Ennek aztán az volt az eredménye, hogy az én általam tesztelt Q3 példányát sokszor nem is akarta beolvasni a gép, és ha mégis elindult a játék, nagyon lassan töltött, sőt



lefagyott és többször leakadt. Biztos vagyok benne, hogy ez egy rendes bolti géppel nem fordulhat elő, de ha mégis lassan töltene az anyag (vagy a hibák bármelyike előjönne, mondjuk az akadás) nyugodtan levonhattok fél vagy akár egy egész pontot az értékelőből, mert nagyon zavaró. Ezt a kis malőrt leszámítva viszont megkockáztatom, hogy a Quake III PlayStaton 2-es változata a legjobb konzolos Quake, amely valaha készült!

Veres Miki

QUAKE III REVOLUTION

ID SOFT/EA GAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (77KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP 2

✓ NAGYSZERŰ KIEGÉSZÍTÉSEK, ÉLVEZETES JÁTÉKMÓDOK
× NINCS NETES VAGY LINKKÁBELES JÁTÉK

9 pont





ZÓNAPÖRKÖLT

A Xenogears óta nagyon kedvelem az olyan játékokat, melyekben óriási robotok a főszereplők. A japánok imádják az ezeket a gépeket, örökzöld témája ez a legtöbb Anime rajzfilmnek és számtalan játéknak. Ezek az hatalmas, japánok által kitalált robotok adták az ihletet a Zone of the Enders készítőinek is. A ZOE kapcsán az első hír, amire mindenki felkapta a fejét, hogy a játék fő programozója és kitalálója Hideo Kojima. Erre a hírre az egész világsajtó felfigyelt, mondván, akkor nem akármilyen játékot készíthet a mester. A másik hír, ami felkeltette a ZOE után az érdeklődést, az volt, hogy a játékhoz mellékelt CD-n egy játszható demó lesz, rajta a Metal Gear Solid 2-vel. Ez a demó nagyobb figyelmet kapott – érthető okból –, mint maga a ZOE, pedig egy igazán kellemes akciójátékról van szó, melyben óriási szerepet kapott a történet is. Mondjuk ez elvárható egy olyan anyagtól, amit Hideo Kojima készített.

ÉLET A JUPITER KÖRÜL

A sztorit igazán jól kitalálták az alkotók. Elég, ha csak annyit mondok, hogy vagy kétszáz év teljes történetét megalkották, melyet a kézikönyvből olvashattok el. Nagyjából összefoglalva a dolgokat, a XXII. században járunk. Az emberiség már régen kinőtte otthonát, a Földet és az egész Naprendszer kolonizációjába fogott. A XXII. századra már mindenhol megtelepedett az emberiség. A ZOE egy nagy kolonizációs telepen játszódik az Antilia nevű helyen. Ez az állomás a Jupiter körül kering. Egy ismeretlen hatalom azonban veszélyezteti a békét és megtámadja a kolóniát óriási Raptor robotokkal. A kitörő háború nem kíméli a civilek életét sem. A kolónián lakik a főszereplő Leo, aki még csak egy gyerek. A barátait megöli egy Raptor, ezután menekülnie kell. Véletlenül egy gyárba vetődik, ahol beszáll egy Jehuty-ba. A Jehuty egy ember irányította értelmes robot. Leo meglepetésére kezelni tudja a járgányt és a segítségével levág néhány Raptort. Leo saját maga is meglepődik képességén. Hamarosan jelentkezik a Jehuty jogos irányítói is, aki azt a feladatot bízza a fiúra, hogy juttassa vissza hozzájuk a Jehutyt. Ám nem lesz egyszerű, mert rengeteg akadállyal kell szembenézni, ráadásul Leo fontosnak tartja az ártatlanok védelmét is (Kojima "fejlövése" az állatvédelem).

A küldetésünk tehát az lesz, hogy megvédjük a civil lakosságot, és leszámoljunk a Raporokkal és az őket irányító erővel.

KEZELÉS

A Jehuty kezelése nem egyszerű feladat ezért én is kitérnék rá kicsit részletesebben. Forgolódni az analógkarokkal lehet, míg le és fel szállni a X-szel és a Háromszöggel. Ha ellenfél közelébe érünk az L2-vel jelölhetjük ki őket. Amennyiben a célpont távoli a Négyzettel lőhetünk rá. A közelünkben a Négyzettel kardunkat használhatjuk és szétkaszabolhatjuk a célt. A vágás a legfontosabb és a legjobban sebző fegyverünk. Az L1-gyel felbonthatjuk a kijelölést és menekülhetünk. Repülés közben lenyomva az R2-őt gyorsíthatunk. Gyorsítás közben használjátok a Négyzetet, ekkor energianyalábokat lőhettek ki az ellenfelek felé. Egyhelyben állva tartsátok lenyomva az R2-őt és úgy nyomjatok Négyzetet, hatására egy nagy energialabdát gerjeszthetek, mely pusztító tud lenni. Az ellenfél közelében az R2+Négyzet+irány kombinációval erős kardcsapásokkal vághatjuk szét a legkeményebb robotokat is. Az R1-gyel kisebb pajzsot csinálhatunk, a gyengébb lövedékek ellen hatásosan véd. Maradt még egy gomb a Kör. Ezzel másodlagos fegyverünket használhatjuk. Ha lenyomjátok a Startot a Weapon menüvel cserélhettek fegyvereket. Ahhoz, hogy egy másodlagos fegyvert használni tudjunk először szükség lesz hozzá programra. A programokat a terepen kisebb cső alakú termináloktól tölthetjük le, ha szereztünk hozzájuk kódot. Kódot az ellenfelek legyilkolásáért kaphatunk. Érdemes tehát mindenkitől megszabadulni a terepen. Hogy az ellenfeleknél milyen cuccokat találunk a nevük alá lesz írva, így ha valakinél kód van, azt rögtön észrevehetjük (Passcode). Ha közelbe van valaki, a Körrel elkaphatjuk és behúzhatunk nekik egy nagyot.



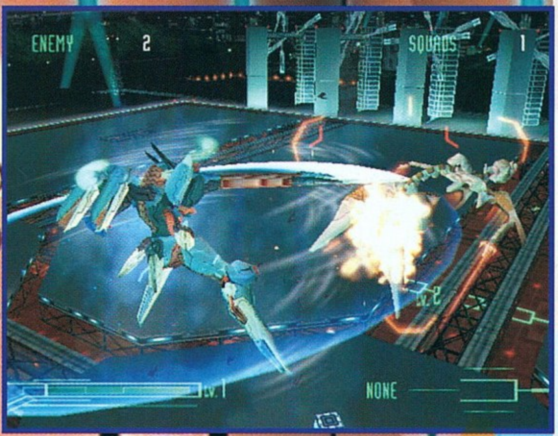
JÁTÉKMENET

Könnyedén összefoglalva a lényeget a következőkből áll. Amikor a kolónia felett repülünk, akkor vagyunk a térképen. Innen lehet belépni a helyszínekre a Körrel, csak repüljünk a közelükbe. A terepeken el kell pusztítani a legtöbb ellenfelet és megkell keresni a továbbjutást segítő programokat. A térképen a kékkel jelölt helyek a kötelező helyszínek. Gyakran találkozunk majd narancssárgára festett helyekkel, ezeken civileket kell megmenteni. Nem kötelező meglátogatni őket, de érdemes. Ilyenkor vigyázni kell a környező épületes épségére is. Időnként találunk majd főellenségeket is, őket nem lesz egyszerű leverni. Általában sokat kell mozogni, és nem árt, ha az összes programot (fegyvert) megkeressük. Többször előfordul majd, hogy a már bejárt helyeket is újra meg kell látogatni, hogy újabb programokat és kódokat találjunk. Minden helyet jó alaposan kutassunk át, és használjátok a térképet! Persze a történet is kulcsfontosságú, és ezzel összefüggésben az érzelmeknek is nagy szerep jut. A nagyobb csaták után mindig egy-egy hosszabb átvezető jön, melyből megtudhatjuk a sztori alakulását.

ÍTÉLET

A ZOE igazi értéke abban rejlik, hogy nagyon élvezetes a harc. Hangulatos repkedni és irtani az utunkba kerülő gépszörnyeket. Két dolog volt csupán, ami zavart egy kissé. Az első, hogy bár a grafika egyáltalán nem rossz, de egy "Közepes" szintnél nem jobb. A robotok, meg a helyszínek jól néznek ki, ebben a tekintetben nem lehet belekötni a stuffba. Az igazi baj sajnos, hogy a helyszíneken nem lehet túl messzire látni, mert a távolabbi tereptárgyak sötétségbe vesznek. Ezt azért ki lehetett volna küszöbölni. Tetszett viszont a robbanások kidolgozottsága, meg egy-két effektus. A másik súlyosabb hiba, hogy a játék rövid. Meghozzá nagyon rövid. Alig több mint 5 óra alatt végigjátszható. Igaz persze, ha igazán jó megnyerést akarjuk látni Hardon is neki kell állni a dolognak. Egyébként a végigjátszás után egy újabb játékmód, a Versus jön elő. Ezzel akár ketten is lehet játszani egymás ellen. Bármelyik robot választható itt, kettőt kivéve, ezek nehezebb fokozaton jönnek elő. A ZOE egy izgalmas kellemes akciójáték, de hibái és hiányosságai miatt csak nagyon jó közepest érdemel. Nem rossz, de lehetett volna jobb is, főleg ha azt is figyelembe veszem, hogy Hideo Kojima készítette.

Veres Miki







ZONE OF THE ENDERS

KONAMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (280KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLVEZETES A JÁTÉKMENET
× RÖVID ÉS A GRAFIKA IS LEHETNE JOBB

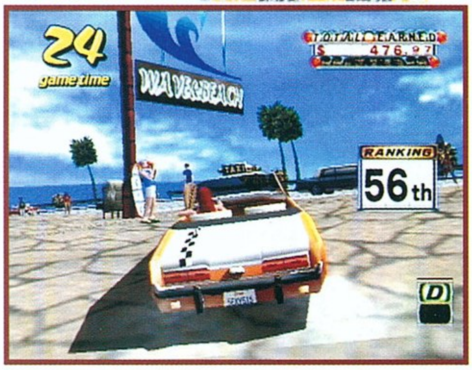
7.5 pont

TAXISOK. MIND EGYFORMÁK!

Kevés játék az, ami engem úgy igazából meg tud fogni. Kevés, mert egyrészt kifacsart ízlésvilágomnak nehéz megfelelni, másrészt pedig túl kevés időm is van arra, hogy egy játékba úgy igazán belemerüljek. Éppen ezért volt felüdülés valamelyik nyári estén, amikor belépve egy játékterembe megpillantottam egy rikító sárga automatát, melynek oldalára csak nemes egyszerűséggel az volt pingálva, hogy Crazy Taxi (igaz, ez sem tegnap volt már). A SEGA AM3 divíziója kitett magáért, hiszen az eszméletlenül design-os gép játékélményben is kan a két kezüket tették össze a jövőben várható igényes játékok miatt. És elérkezett a május vége, amikor is megjelent a Crazy Taxi PS2-es verziója.

KELLJEN?

Rögtön adódik az első kérdés, hogy jobb lett-e? Az már a lemez első behelyezésénél is a napnál világosabb volt, hogy az Acclaim mindamellett, hogy szorgalmasan átkódolta a Dreamcast változatot, apró finomításokat végzett, és a gép hardveréhez igazította a dolgokat. Mint például a grafikát is, ami észrevehetően lett sokkal szebb, és lekerekítettebb. A formák már nem olyan szögletesek és talán a teljes képernyős élsimítás is sokat dobott az összképen. Aztán ugye az ember keze ügyébe kerül egy joy, amivel el is kezd játszani. Ez rögtön le is rántja a leplet az irányításról. Nos, a PS2-es Crazy Taxi legnagyobb hibája következik kedves olvasók: gyorssá, s ez által majd- a maximumot nyújtotta, így már akkor elkezdtem pedzegetni magamban egy Dreamcast vásárlásának az ötletét. Hiszen a SEGA játéktermi gépei előbb-utóbb átkerülnek majd otthoni masinájára is, megmentve ezzel szegény arcade látogatókat, és az ő vékonyka pénztárcájukat. Mondanom sem kell, Dreamcast-om még a mai napig sincsen, de a pénztárcámat sem lett vastagabb... Aztán megtörtént az, ami eddig elképzelhetetlen volt, a SEGA logo nem csak a cég gépein virít, hanem olyan masinákon is, mint például a PlayStation 2. Amikor ugye a SEGA kivonult a hardver piacról, és azóta csak szoftver fejlesztőként üzemel, sohogynem kezelhetetlenné vált a játék! Igen, gyorssá. Én is hitetlenkedve néztem ugyanezeket a kritikákat a játékról, amíg nem ért ide, de mozgásban ez rögtön szembeötlő volt, hogy a sebesség sokszorosa a megengedhetőnek, ami az élvezhetőség rovására megy – és nem kicsit. Aztán a másik dolog, amit először nem akartam elhinni a szememnek, hogy a gép ugyanúgy szinte az orrom előtt pakolgatja ki az autókat az útra, mint tette azt a DC-s társa. Hát emberek, azért álljunk már meg egy picit. Azt hittem tud annyival többet a PS2, hogy ne kelljen ilyen gyermeteg hibákkal égetnie magát a programnak? Persze csak a programozók voltak lusták megint normálisan szinkronizálni a kódot... Pozitívum viszont, hogy a CT nem lassul be, vagy szaggat oly látványosan sehol sem a játék folyamán, mint DC-n.









DE MI IS?

Amúgy az újszülöttek számára talán vázolnám a játék alapvető lényegét és szabályait. Adott egy képzeletbeli város, ami leginkább Los Angeles-re hasonlít, és igencsak full-osan be van rendezve mind közlekedő autókkal, mind pedig házakkal. De ez olyan részletesen és összehangolva, hogy ha a parkon átgázolsz, fapadokat, póznákat és telefonfülkéket is elsodorhatsz. Van 4 taxisofőrőd, akikhez 4 különböző menettulajdonságú verda tartozik. És adott az utas, aki mellé leparkírozva máris kapjuk az útirányt és az időt, amennyi másodperc alatt teljesítenünk kell a túrát. A játék fő célja, hogy minél több utast szállítsunk el a céljához, és hogy minél jobban meg legyen velünk elégedve. Merthogy a játékban a fő ellenfelünk az az idő lesz, amit bár az Options menüben több fokozatba is átkapcsolhatunk, sajnos mindig meg lesz az a tulajdonsága, hogy elfogy. És ilyenkor jön az értékelés, azaz, hogy a begyűjtött dollárrengetegből milyen szintű jogosítványt kaphatunk. Az A, B, C, D, E, S fokozatok mindegyike után elérhetünk valamiféle extrát, persze a legfrankóbb mindig az S lesz_ A pályák teljesítéséhez (merthogy az eredeti játéktermihez képest, van ugye egy bónusz, csakúgy, mint a DC-shez) nem csak szimplán vezetni kell, hanem trükköket bemutatni, melyek nemcsak pénztöbblethez juttatnak, hanem meggyorsítják az adott meneteket. Ezeket a furmányos mozdulatokat, mint például a padlógázzal indulást, vagy a farolást a külön erre a célra fenntartott gyakorló menüben tudjuk begyakorolni, ahol a végén már igencsak megizzadva kell konstatálnunk, hogy ide bizony minden tudományunkat be kell vetni. És ezután már mienk a pálya, vár a száguldás, meg az Offspring, merthogy a játék zenéit is egy az egyben átkódolták, nem is kis együttesekkel... További infót a 28. számunkban találhattok a játék részletesebb ismertetésével.

Szóval jobb lett a játék, azonban önmagában nézve mégsem ér sokat, mert a bosszantó gyorsaság miatt igencsak meggyűlt a bajom a kezeléssel, és nem egyszer kezdhettem elölről az egész pályát, úgy, ahogy volt.

Bagó Péter

CRAZY TAXI

ACCLAIM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (363KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A SZÁGULDÁS ÉLMÉNYE NEM MINDENNAPI, ÉS A JÁTÉK MAGA OLYAN HANGULATOT ÁRASZT, AMI MIATT SZINTE IDŐTLEN KIKAPCSOLÓDÁST IGÉR.

× FELTÉVE HA MEGSZOKOD A GYORSASÁGÁT ÉS A VELE JÁRÓ IRÁNYÍTÁSI PROBLÉMÁKAT



8.5 pont

Egy háborús játék, amelyben kukacokkal kell egymás ellen harcolni, van ennél elvontabb ötlet? Szerintem nem sok. Viszont az ötlet eredetiségét bizonyítja a Worms, amely már majd 6 éves múltra tekint vissza. A legendás Team 17 által készített első rész még '95 végén jelent meg Amigára, majd PC-re és később megérkeztek a konzolos verziók is (SNES, MD, PS). Aztán két évnyi várakozás után a második rész is elkészült először PC-re, majd újabb két év után PS-re is. A sikert figyelembe véve kézenfekvő volt, hogy egy 128 bites konverzióval is megörvendeztessenek minket a készítők, így örömmel jelenthetem, hogy Dreamcastra megérkezett a Worms World Party. Bár a cím változott, a játék sok tekintetben megegyezik a második résszel, voltaképpen egy kiegészítőkkel (fegyverek, pályák, játékmódok) megspékelt Worms 2-ről (vagy ahogy PS-en hívták Worms Armaggedonról) van szó.

DE MIRŐL IS SZÓL A JÁTÉK?

Akad valaki, aki esetleg nem ismerné a Worms lényegét? Talán vannak néhányan, a kedvükért lássunk egy kisebb áttekintést. Egy nagyszerűen megalkotott, akciójátékról van szó, sok-sok stratégiai elemmel és humorral fűszerezve. Adott egy véletlenszerűen generált 2 dimenziós terep, rajta több csapatnyi kukaccal. Egy csapat összesen négy pondróból áll. A feladat, hogy a rendelkezésünkre álló (egyébként igen jelentős tagot számláló) fegyver arzenállal kiirtsuk ellenséges csapatok kukacait. Minden kukac meghatározott energiával rendelkezik (mindenkinek a feje felett látható, hogy mennyi van még), és ha ez elfogy, kampec. Figyelemre méltó dolog, hogy amikor egy kukac meghal, utolsó erejéből még felrobbantja magát, amit érdemes figyelembe venni, mert nem rossz sebzést okoz a közelben tartózkodóknak. A játékot több tényező is nehezíti. Itt van mindjárt a terep. Mint említettem minden egyes terepet véletlenszerűen generál a játék, így nincs két egyforma köztük. Fontos tényező jut a tereptárgyaknak és ami a legfontosabb az aknáknak. Minden pályán találunk aknákat, amik közelébe merészkedve néhány másodperc után felrobbanunk. Ugyancsak robbanás veszélyes dolog a zöld hordók közelében tartózkodni, mert ha valaki eltalálja őket, nagyot robbannak. Figyelembe kell venni az időjárást, pontosabban a szelet. Ez ugyanis fúj a játékban rendesen (a képernyő jobb alsó sarkában látható az erősége és az iránya), és nagyban befolyásolja, mondjuk a rakéták, gránátok röppályáját. Kiemelkedő szerep jut az időnek, mivel a játékban körönként tevékenykedhetünk. Ha letelik a rendelkezésre álló idő vagy csinálunk egy komolyabb hadmozdulatot, vagy az ellenfél jön. Vigyázzatok, nehogy leessetek a magasból, vagy aknára fussatok, mert amellett, hogy megsérültök, elveszítitek a további lépés jogát!

A DC VERZIÓ SAJÁTOSSÁGAI

Tulajdonképpen a DC verzió csupán egy dologban hoz újítást a majd két éve megjelent PS verzióhoz képest. Nevezetesen most már Inteneten is lehet játszani a kukacokkal, így a profi játékosok, akiknek van hozzáférésük, akár a világhálón is próbára tehetik tudásukat. Erre utal egyébként az alcím (World Party) is. Minden másban a DC verzió megegyezik a PS-es tárásval az Armageddonnal. Az Internetes játékon (Online) kívül rengeteg játékmódban tehetjük próbára kukacainkat. Először is itt van a Single Player mód, ahol a gép ellen játszhatunk többféle módon. A Quick Game-mel egy gyors játékot játszhatunk a géppel. A Traninggel gyakorolhatjuk a fegyverek használatát – ezt érdemes megpróbálni a kezdőknek. A Mission-nel küldetéseket oldhatunk meg. A pályák sorban jönnek és mindegyiken meg kell oldanunk egy feladatot. Az Attack-kel az idő ellen játszhatunk, minél gyorsabban kell feladatokat csinálnunk, általában sok-sok kukacot kell likvidálni. A Deathmachcsel nem csapatok ellen hanem csak egy-egy kukac ellen kell harcolnunk. A legjobb szórakozást a Crate A New Game jelenti, ahol több gépi csapat ellen játszhatunk. Sőt itt van lehetőség a fantasztikus többjátékos módra is, csak olyan csapatot válogassunk be, amit irányíthat emberi (Human) játékos, ezek a fehér színnel jelzettek. Ha megvannak a csapataink választhatunk játékmódot (Game Scheme). A módok leginkább a használható fegyverekben térnek el egymástól, de van közöttük számtalan érdekes. Például mikor egyfolytában süllyed a pálya, vagy amikor gilisztáink energiája nukleáris sugárzás miatt egyfolytában csökken, de említhetném azt, amikor csak erős robbanó fegyvereket használhatunk. Nem próbáltam ki az össze módot (rengeteg van), biztosan találtok meglepetéseket. Ha ezzel is megvagyunk már csak pályát kell generálni (Terrain Generation), illetve az egyéb beállításokat is elkell végezni (menetek száma, idő stb.) és mehet az akció. A Worms egyértelműen egy többjátékos módra írt stuff. Érdemes tehát összejönni a haverokkal és együtt (legalább négyen, mivel max. ennyien nyomhatják az anyagot), és irtani egymást. Higgyétek el nagyszerű élmény, én és a haverjaim is sokat játszottunk már így felejthetetlen poénokban volt részünk. További érdekesség, hogy az Options menüben készíthetünk saját csapatot és azzal szállhatunk be a viadalba. Én a FFVII után a kedvenc Turks csapatomat alkottam meg (Tsneg, Reno, Rude, Elena, pont négyen vannak!), és velük küzdöttem. Saját csapatunknak többféle dolgot beállíthatunk, a haláluk után ott maradó kereszttől kezdve a speciális fegyverekig sok mindent.

SZERETLEK, MINT EGY MARÉK GILISZTÁT









TÁRGYAK ÉS FEGYVEREK

Csak futólag lássuk milyen fegyverek és tárgyak találhatók a játékban. Azért futólag, mert összesen 55 féle fegyver található, tehát ha mindent fel akarnék sorolni arra két oldal sem lenne elég. A legkülönfélébb lőfegyverektől kezdve, a gránátokig van itt minden. Érdemes néhány gyakorló játékot játszani és kipróbálni, ha nem ismeritek a fegyvereket. Poénos eszközök is vannak, mint a Sheep azaz a birka, vagy a banán bomba, amelyek a legpusztítóbb robbanó szerkezetek, de említhetném a borzot is, ami bűzével megfertőzi az összes útjába kerülő kukacot, kiknek energiája folyamatosan csökkeni fog míg 1-re nem ér. Ennél már csak az öreg mama jobb, aki oda csoszog a célponthoz majd akkorát robban, mint 10 C4-es. A tárgyak közül találunk majd Jet Pack-et (repülés), gyorsítást stb. Tárgyakat és extra fegyvereket, olykor energiát az égből lehulló dobozokból szerezhetünk.

ÉRTÉKELÉS

Hûha, a helyem nagyon kifogyott, essünk át egy gyors jellemzésen. A WWP az egyik legjobb többjátékos által játszható játék. Ha valaki nem próbálta volna még feltétlenül tegye meg! Az egyetlen egy gond az anyaggal, hogy semmi olyan változást nem tartalmaz, mondjuk a PS verzióval szemben, ami miatt érdemes lenne megszerezni, ha már megvolt PC-n vagy PS-en. Az Internetes játék kevés. Kicsit talán elkéstek a stuffal a kiadók. A grafika ugyanaz, mint a többi verzióban, semmi lényegi javulás – ha az Options-ben 60Hz-re teszitek a játékot, akkor egész képernyőn fog futni, így szebb, mint PS-en. A terepek 2D-sek, a kukacok néhány sprite-ból állnak, ennek ellenére szépen animáltak. A grafikát nem húzom le, hisz teljesen másodrangú és funkcionális szerepe van ebben a játékban. A hanghatások és a zenék egyébként a helyükön vannak. A legszórakoztatóbb dolog többjátékos mód mellett a játékban a filmek. Ha nem nyomunk semmit a kezdő képernyőn hihetetlenül humoros animációkban lehet részünk, nézzétek meg őket! A kevés újítás miatt az anyagot inkább azoknak ajánlom, akik nem ismerik a Worms hangulatos világát, illetve akik feltétlen hévvel rajonganak iránta. Ha viszont megvolt más platformon (PC-n, PS-en), nem igazán javaslom a beszerzését.

Veres Miki

WORMS WORLD PARTY

TEAM 17/TITUS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

✓ TÖBBEN JÁTSZVA NAGYON JÓ, HANGULATOS ÉS HUMOROS
× MEGKÉSETT, KEVÉS AZ ÚJÍTÁS A KORÁBBI KIADÁSHOZ KÉPEST

8 pont

NA, HAGYJATOK LÓGVA... !

Nem igazán emlékszem tizenéves korómból olyan emberre, aki ne rajongott volna a Pókember kalandjait megelevenítő képregényekért, sorozatokért. Szinte csodával volt határos, amikor végre magyarul is megjelentették, az addig csak külföldről beszerezhető színes kis magazinokat. Sikerét valószínűleg azzal érte el, hogy kicsit talán emberközelibb, mint a legtöbb szuperhős, ráadásul olyan beszólásai voltak, hogy időnként a földön fetrengtem tőlük. Persze, ahogy azt már megszokhattuk, ami sikeres, azt ki kell használni minden területen. Jöttek a bábúk, pólók, játékok, és úgy minden, ami belefér a Spiderman kultuszba. A legtöbb videójáték egészen jól sikerült, már a Megadrive, és SNES rendszerre is, természetesen azért voltak gyengébb próbálkozások is. Azonban az egyik legjobban sikerült darab, a Playstation-ön megjelent változat volt, amit az Activision készített, a Tony Hawk engine-jével. Mind hangulatban, mind megjelenítésben verte elődjeit, ezért igencsak közkedvelt lett, emiatt át is konvertálták más platformokra is, először N64-re, most pedig kedvenc Sega gépünkre. Híre már jóval megelőzte a megjelenést, ezért sokan várták, köztük én is, azonban szomorúan kell bevallanom, hogy egy szimpla, szokásos, "tüntessük el a pixeleket, aztán nyomjuk ki a hülyéknek, ők úgyis mindent megvesznek" verziónál többet vártam... Egy cseppet már idegesít ez a hozzáállás, és nem túlzottan kultiválom. Ezt már eljátszotta jó pár kiadó a jobban fogyó játékokkal. Akkor sem örültem, és most sem fogok.

Miután beraktad a lemezt, egy kevéske önreklámot fogsz látni, szokás szerint... Ezek közül magasan kiemelkedik a Neversoft bejátszása, igazán tanulhatna a többi cég is tőlük. Mind az ötlet, mind a zene nagyon állat, ha sikerült megnéznünk, talán lapozhatnánk is tovább. A címképernyőn meghallgathatjátok az ősrégi rajzfilmsorozat zenéjét, az Apollo 440 mixelésében, ***va jó, ehe! A főmenüben lehet az Options-ben kutakodni, ezen kívül vannak gyakorlások a Training-ben, amiknek később hasznát veszed. A Special-ban beírhatod a kódjaidat, megnézheted a megszerzett kosztümöket, a galériában pedig a korábban összegyűjtött képregény borítókat, filmeket, és egyéb kellemességeket tekintheted meg, valamint a főbb karaktereket is szemügyre veheted. Az új játék indításával kezdetét veszi a kaland, amit már oly régóta vártál. Választhatsz fokozatot, az első körökben mindenkép a kölyök módot ajánlanám, azután, ha belejössz, mehetsz nehezebbekben is.

A bevezetőből láthatjuk, ahogy a Tudományos Kiállításon egy ál-pókember ellopja Octopus doktor találmányát, később pedig, hogy tetézze a bajt, még az amúgy sem pókbarát Venomot is magára haragítja. Kellemes helyzet, mit ne mondjak! Első lépésekként egy háztetőre kerülünk, innen lassan előre haladva tanuljátok be az irányítást. Analóg kar, iránygombok: emberünk mozgatása. **Y:** hálólövés, **X:** ütés (ezzel a gombbal egyébként sokszor a tereptárgyakat is felvehetjük, amiket hozzávághatunk az ellenhez, ráadásul alattuk sokszor értékes cuccokat lelhetünk), **B:** rúgás, **A:** ugrás. A jobb ravasszal tudunk egyik tetőről átlengeni a másikra, illetve a "Kid" módban ilyenkor a sima hálóvetést kell használni. A bal ravasz folyamatos nyomva tartásánál egy célkereszt jelenik meg, amivel könnyebben kilőhetjük az apróbb célpontokat. Hálót többféleképen lőhetünk. Amikor egy ellenfelet látunk, nyomjuk vele szemben a le, és lövés kombinációt, amivel magunkhoz rántjuk azt, egy jó kis tasli kíséretében. A fel+lövés hatására egy nagyobb hálógombolyagot fogunk megereszteni a kipécézett áldozat felé. A bal+lövés párosítás eredménye egy dögös kis kesztyű lesz, de ennek én nem találtam túl sok értelmét. Az utolsó kis móka az, amikor csinálsz egy gyors félkört balról-jobbra, és csak ez után nyomsz egy Y-t, ezzel létrehozva egy kupolát magad körül, ami idővel felrobban, ezzel sebezve az ellenfeleket, vagy a légnyomással lesodorva őket mondjuk egy tetőről. A falakon automatikusan megkapaszkodsz, ha egy plafonra kerülsz, még jelölve is lesz egy fehér ponttal a helyzeted (a földön, te kis buta), ezzel a segítséggel könnyebben kaphatod el az alattad gyanútlanul sétálgató maffiózókat. Ami fontos még: a nagy kérdőjeleknél segítséget kapsz valamelyik szereplőtől, az elején például a Fekete macsektól (eszméletlen jó, ahogy idővel egy csomó, a képregényekből már ismert személy megjelenik a játékban). A kék kis medál a hálódat tölti fel, a piros, keresztes pedig az életerődet (ki gondolta volna?). Úgy általánosságban ennyit segítségnek, de a harminckettes Konzol 8-9. oldalán találhatsz információkat Csipi kollegám leírásában.

Tényleg nem tudom a választ...miért nem lehet egy ilyen jó gépre, a tudásához méltó átiratot készíteni? Hiszen a grafikára maximum jót lehet mondani, benne hagyták a PS-es hibákat, csak a legfontosabbakon javítottak. A kamerakezelés továbbra is szörnyű, ezt leginkább (nehogy azt hidd, hogy még egyszer elsütöm az Inkás poént... úgyis gyenge) akkor veszed észre, amikor felmászol a falra, és megpróbálsz közlekedni, de sokszor sima terepen is behülyül a kameraman. A játék maga nem nehéz, egyszerűen csak, aki már végigvitte a kis Sony gépen, már nem biztos, hogy nekiáll legyűrni ezt a verziót is, elvégre ugyanazt kapja, rosszabb verzióban (értem itt a gépek teljesítménye közti különbséget). A zenék (leginkább Apollo 440), és a hangok továbbra is isteniek, azokkal nincs gond, a szavatossággal ezzel szemben továbbra is az a baj, hogy hamar végigvihető, utána meg nem valószínű, hogy nekiállsz még egyszer, még ha nem is láttad a korábbi változatot.

(Csipi üzeni, hogy a Spiderman képregény – magyarul – újra kapható kis hazánkban!)

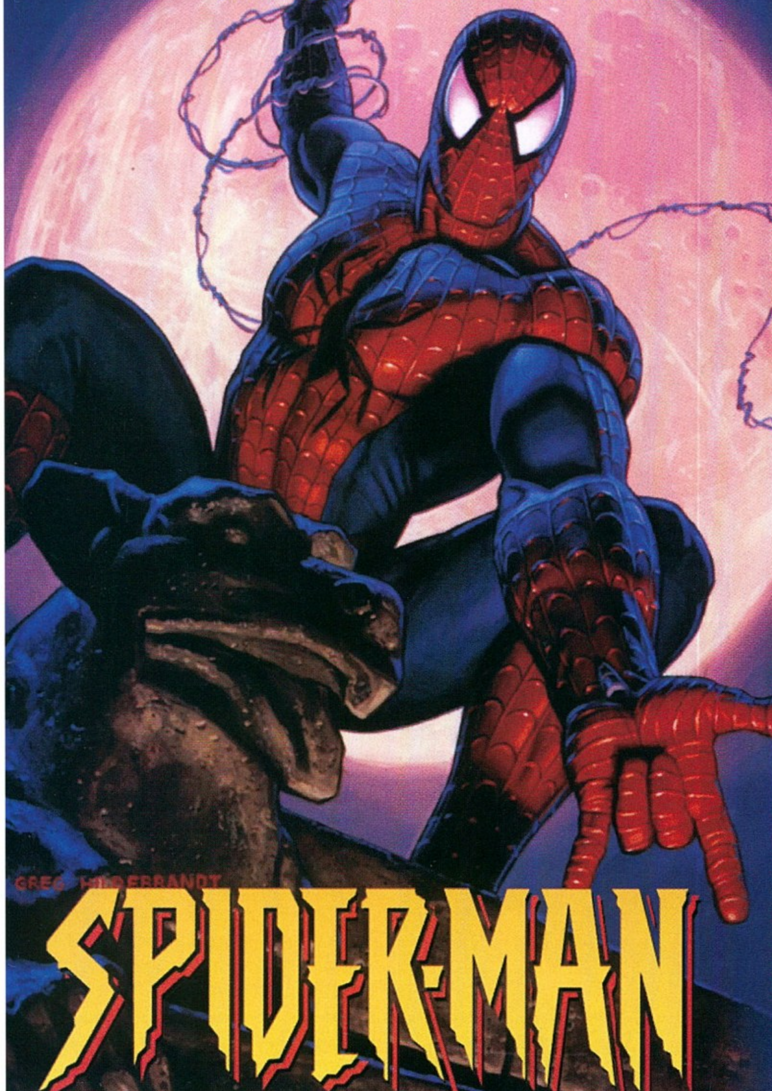
Böjtös Gábor







PÓKISZONY NEM AKADÁLY!



SPIDER-MAN

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ MÉG MINDIG A LEGINKÁBB PÓKEMBERES ANYAG
× CSAK EGY SZIMPLA, AZ EREDETI JÁTÉK HIBÁIT MEGŐRZŐ ÁTRAT

8 pont

DRÁGÁM, A HANGTOMPÍTÓ NÁLAD VAN?

Bármennyi meglepő fordulat is történik mostanában a Sega kiadóval, egy dologban biztos vagyok: mindig is ők készítették a legjobb játéktermi gépeket, és valószínűleg ők is fogják, amíg létezik a cég. Bármilyen stílusba is fogtak bele, mindig sikerült



maradandót alkotniuk, és a rajongók lelkesen fogadták ezeket a csodamasinákat. Ott a Golden Axe, a Crazy Taxi, House Of Dead, csak, hogy egy párat említsek, különböző kategóriákban, de sorolhatnám a címeket napestig (ti pedig szépen elszundikálnátok közben). Aki járt régen az ilyen helyekre (amennyi pénzt én elvertem annakidején... lehet, hogy most milliomos lennék, ha azt az összeget elteszem inkább?), vagy akár mostanában is, az tudja, miről beszélek. Én, személy szerint, jobban is szeretem az ilyen árkád játékokat, mert ezeken nőttem fel. Valahogy egy "több mint negyven óra végigjátszás, rengeteg izgalmas rejtvény, stb." reklámszöveg nem is dob fel, mert inkább játszom sokszor egy-két órát egy R-Type résszel, vagy valami hasonlóval, mint ezekkel a szuperhosszú játékokkal. Szerencsére mi, Dreamcast tulajok, rendesen el vagyunk látva jobb programokkal, ráadásul még jön is egy-két forró csemege, amik közül az egyik már meg is érkezett a szerkesztőségbe, Confidential Mission néven. Persze, én meg egyből magamévá is tettem kaján vigyorral az arcomon, és hazaérve rögtön belekóstoltam a titkos ügynökök felettébb izgalmas életébe.

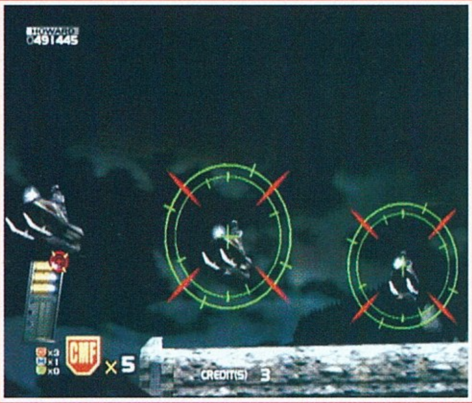


CONFIDENTIAL MISSION™

ITT A VADÁSZATI TILALOM VÉGE

JAMES BOND NYOMÁBAN

A CM egy klasszikus célkeresztes, lövöldözős program, ami a VCop legjobb hagyományait őrzi, plusz még hozzá is tesz ahhoz. Két titkos ügynök szerepébe kerülünk, akik életük egyik legveszélyesebb küldetése előtt állnak. Terroristák százain kell átverekedniük magukat egy olyan akcióban, amin a világ sorsa múlik. Ezt a sztorit már ismerhetjük pár helyről, de szerencsére ez az a játék, amiben a történet szinte egyáltalán nem érdekes, itt a pörgős játékmeneten van a hangsúly, ami nagyon jól sikerült. A főmenüben jó pár lehetőség között válogathatunk, kezdetnek ott az Options, amiben többek közt a nehézséget, életeink számát, valamint az újrakezdéseket is beállíthatjuk. A Top Agents alpontban a helyezéseinket tekinthetjük meg. Az először is választható küldetések a következők: partner, ügynök akadémia, misszió. Az akadémián természetesen azokat a képességeidet fejlesztheted, amik igazán szükségesek egy



igazi feladat végrehajtásához. Begyakorolhatod itt a lehető legpontosabb célzást, a túszok megmentését, vagy akár a gyors, és kegyelmes justice lövéseket, amik a bűnözők lefegyverzését szolgálják. A Mission módban neki kezdhetsz egyedül, vagy egy társaddal a játéknak, és vállvetve küzdhettek a profi gyilkosok ellen. Az utolsó, partner változat nagyon érdekes szerintem. Itt szintén ketten játszhattok, méghozzá úgy, hogy a gép az ellenségeket külön kijelöli mindkét fél számára (piros, és kék szín), és csak a saját célkereszt színetekkel befestett támadókat tudjátok lelőni, amíg az meg nem sebzett valamelyikkőtöket. Így jól el lehet szórakozni, ha van otthon két pisztoly, vagy controller. Az opcióknál érdemes úgy beállítani a gombkiosztást, hogy az A gombbal tudsz lőni, a jobb ravasszal újratölteni, és ha gondolod, a centermozgást az L-re helyezheted, bár én ezt nem igazán használom. Amennyiben van pisztolyod, ezekkel nem is kell szöszmötölni, vágj neki az akciónak. A pályák előtt mindig megnézhetsz egy bevezető filmecskét (ahogy haladsz előre, átvezetésként szintén jelentkeznek majd ilyenek), ami természetesen a játékban használt engine-re épül, ezekből megtudhatod a feladatokat. Ez utóbbi legtöbbször annyi lesz, hogy miközben halad a kép előre, szépen lassan minden felbukkanó ellenfelet elteszel láb alól. Időnként egy-egy interaktív jelenet főszereplője is lehetsz, ezeket a részeket nagyon csípem. Van egy olyan pillanat, például az első pályán, hogy bekerülsz egy liftbe, amiben a megjelenő, apró lyukakból gáz kezd ömleni. Mit is lehetne ilyenkor csinálni (átlagemberként maximum végrendeletet írni), lőjük ki a szellőzőjáratokat. Természetesen az idő is ketyeg, így sietni kell. Abban az esetben, ha nem sikerül mindet eltalálni, ugyanúgy továbbjutunk, csak egy darabig szédülni fogunk, és zöldes lesz minden. Piszok jó ötlet. Kicsivel később egy erkélyről kell



átlőnünk a szemközti házba a biztonsági kötelünket, és a feladat sikerességétől függ, milyen úton haladunk tovább. Na, ezek azok az ötletek, amik nagyban emelik a program értékét. Természetesen vannak időközönként főellenségek is, náluk is próbáltak a készítők valami újat mutatni. Kedvencem a második helyszín végén megjelenő tankos fickó, aki először csak az ágyúival próbál leszedni, azután ha azokat kilőtted, képes, és még egy helikoptert is ellened hív segítségül (mindeközben te egy mozgó vonaton vagy, mintha mi sem lenne természetesebb). Miután végigvitted a játékot, megnyílik az egyik rejtett üzemmód, a Mission Select, itt nevéből sejthetően nem muszáj mindig az első küldetéssel kezdened, választhatsz másikat is. Láthatsz a menüben még további két rejtett módot, amik idáig nem nyíltak meg: az egyik az Another World, a másik a Display Off névre





hallgat. Sajnos azalatt a pár nap alatt, amit a játékra fordítottam, nem sikerült megnyitnom ezeket. Mikor végigviszed a programot, kapsz egy fokozatot, valószínűleg A kategória kell ezeknek a megnyitásához (kb. ötször vittem végig a legnehezebb fokozaton, de nekem a B volt idáig a legjobb). A gép egyébként mindent pontoz, még a justice lövéseket is, ezeket azonban pisztoly nélkül nem a legkönnyebb bevinni (valószínű, hogy emiatt nem kaptam jobb eredményt). Mellékesen megjegyzem, hogy



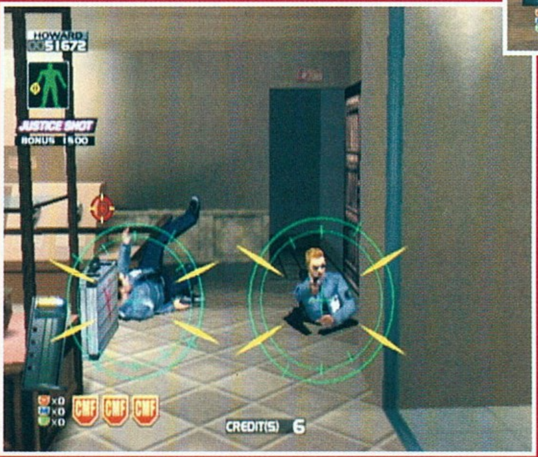
harc közben mindig látod, sikerült-e ilyen találatot bevinned, mert az akció alatt egy embert ábrázoló kis ablak mutatja a sebzések helyeit. Ha már itt tartunk, a bal alsó sarokban az életeröd található, alul, középen pedig az, hogy hány újrakezdésed van még. Más fontos dolog azt hiszem nem nagyon van. Fegyvered végig ugyanaz a hangtompítós pisztoly marad, amivel kezdesz, viszont néha, amikor megölsz valakit, el szoktak ejteni géppisztolyt, amit, ha belelősz, pár golyó erejéig használhatsz is. Időnként néhány emblémát is elhagynak a katonák, ezek fel szokták tölteni az életerődet, vagy csak simán pontot kapsz értük. Tulajdonképpen nincs is más, vágj bele, és mindent kitapasztalsz hamar.





VÉGEREDMÉNY

Szerencsére nem hiába vártunk erre az árkád átiratra, beváltotta a hozzá fűzött reményeket. A grafika nagyon szép, a karakterek kidolgozása is szinte tökéletes. A helyszínek eléggé változatosak, lövöldözhetünk múzeumban, vagy akár egy vonaton is, ami éppen átszáguld a fagyos Tundrákon. Természetesen, szokás szerint csak három pálya van (mint a Virtua Cop-ban is), ezt a számot nyugodtan megemelhették volna, mert nem túl meggyőző. Egy jó darabig leköt, főleg, ha van partnerünk a gyilkolásban, de nem tart örökké még a mellékszálak megtekintésével sem. Tulajdonképpen ez az egyetlen igazi hibája a programnak, mert a játszhatósága nagyon jó, a hangok, zenék jól el lettek találva, bár azért nem tökéletesek, szóval minden rendben van. Csak hát a szavatosság...a Szavatosság ("...csak az a szép, zöld gyep..."), hát igen, végül is ez csak egy játéktermi gép volt, és nem egy Metal Gear Solid. Mindenesetre, aki szereti a stílust, az mindenképp próbálja ki, mert műfajában az egyik legjobb, körülbelül a House of the Dead szintjén helyezhető el. Meglepetésként pedig, miután felrobbantottuk a szökni próbáló főellenség tengeralattjáróját, egy amolyan baki-



parádé jellegű dolgot tekinthetünk meg. Ezek a képzeletbeli színész hibák elég viccesre sikerültek, párszor majdnem leestem a székről röhögés közben, nem is értem, más játékokból miért marad ki, hiszen nagyon jó poén. Szóval lényeg a lényeg, jó lett a Confidential Mission, szinte minden benne van, ami fontos, és még meg is erőltették a fantáziájukat a készítők, az pedig rosszat már nem jelenthet.

EGY KICSIT A KISS PSYCHO CIRCUS-RÓL



Többen megkérdeztek (vagy kérdőre vontak), miért is kapott kilenc pontot a Kiss, amikor teljesen lehúztam a cikkemben... Nos az-az igazság, hogy ha rendesen végigolvasta valaki a tesztet, rájöhetett, hogy nem értékeltem én olyan rosszul, sőt idővel még dicsérgettem is egy kicsit. Az persze, hogy az elején, engedve az akkori, igen rossz hangulatomnak kicsit ironikusabb voltam a kelleténél, az én hibám. Szintúgy az is, hogy túl sokat játszottam az Unreal Tournament-tel, és ez hatással is volt rám. Azonban nem lehet a kettőt összehasonlítani, mert hiába FPS mindkettő, teljesen más stílust képviselnek, ami nem teheti lehetővé az összehasonlításukat. A Circus egy hagyományos belsőnézetes program, míg a másik egy emberember ellen küzdelemre kiélezett aréna fejlesztés. Korábban már említette a Martin, hogy a játékokat csakis a saját stílusukban lehet értékelni, és ez igaz a mostani helyzetre is. A kérdéses anyagot csak a Quake kettővel lehet összevetni, aminek a hat pontjánál (akkor még hatvankét százalék) azért mindenképp többet ér. Hiába létezik mondjuk PC-n, vagy PS-en jobb FPS, DC-n nincs igazi vetélytársa (és ha igaz, nem is nagyon lesz), ezért szinte tökéletes, műfajának a keretein belül. Ezenkívül a Kiss tipikusan az a játék, ami először nem annyira tetszik, de ha belemerül az ember, nagyon jól el tud szórakozni vele. Ezen elsorolt okoknál fogva én még mindig úgy érzem helyesen döntöttem, amikor megadtam rá a kilenc pontot, ráadásul gondoljatok bele...ha nem érne ennyit, szerintetek a Martin nem szólt volna miatta?? Szóval ennyit akartam közölni mindenkivel, a témával kapcsolatban pedig nem kívánok tovább foglalkozni. Aki megértett, az megértett, aki meg nem, az nem. Ez van, azt azonban hajlandó vagyok elismerni, hogy az elején kicsit szigorúbb voltam a kelleténél, de hát én is csak ember vagyok, nem pedig egy, a konzolokra kötött tesztelő számítógép. Mindenkinek ragyogó napsütést, rengeteg fürdést, jó csajokat (vagy pasikat, igény szerint), és pihenést kívánok, vagyis JÓ NYARALÁST!!! Sziasztok!!

Böjtös Gábor



CONFIDENTIAL MISSION

SEGA / HITMAKER

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK, FÉNYPISZTOLY

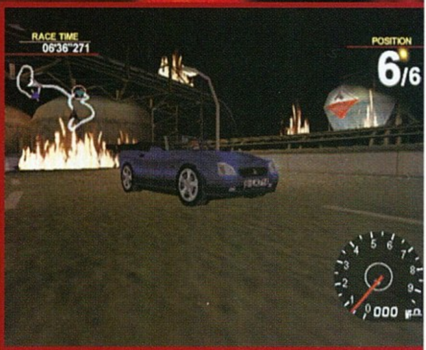
✓ REMEK HANGULATÚ LÖVÖLDÖZŐS ANYAG
× ENNYI PÁLYÁVAL NEM HÚZZA TÚL SOKÁ

9 pont

GYENGE KEZDÉS UTÁN ERŐS VISSZAESÉS















SEBESSÉGKORLÁTOZÁS?? KIT ÉRDEKEL!!

Számomra elképesztő, hogy mekkora mértékben fejlődött a videójátékok technikája az utóbbi években. Emlékszem, a nyolc, és tizenhat bites gépeken mekkora szám volt egy-két, manapság már a legnagyobb jóindulattal is csak gagyinak mondható autóverseny, vagy szimulátor. Most pedig annyira kezd elmosódni a valóság, és játékok közti határ, hogy az már félelmetes. Metropolis SR., GT 3, Ferrari, vagy Le Mans. Ezek mind olyan programok, amiktől az ember háta libabőrös lesz, ha rájuk gondol, annyira tökéletesek. Persze még mindig tucatjával adják ki a kiadók a tipikusan árkád hangulatú versenyeket, amikben nem is annyira az életszerűségen van a hangsúly, mint inkább a szórakoztatáson, érezze magát úgy a játékos, mint annak idején a játéktermek mélyén, a hangosan zakatoló gépek sűrű erdejében. Ne foglalkozzon szabályokkal, törvényekkel, fizikával, csak nyomja a pedált, és tartsa egyenesben a járművet. Ilyen játék lett az Exhibition of Speed is. Mikor belenéztem, nagyon beijedtem, amint megláttam a Titus lógót, hiszen ők követték el ellenünk a Roadsters förmedvény mindkét részét, PS-re is, és DC-re is. Iszonyatos irányíthatóságuk, valamint a teljes unalomba fulladó játékmenetük miatt nálam gyorsan a kukában végezték pályafutásukat. Ezért aztán kissé gyanakodva helyeztem be a CD-t, de legnagyobb meglepetésemre kicsit sikerült a minőségen javítaniuk a fejlesztőknek, no azért így sem ez lesz az év autós játéka, de azért nem is fogjuk rögtön a falhoz vágni, mint az előző részeket.

VIGYÁZZ... KÉSZ... RAJT!!!

A főmenüben megnézheted a szokásos pontokat, túl sok újítás nincsen. Az opciók közt ne is keresgélj, mert a gombkiosztás kivételével használhatatlan az egész. A hálózati módot sajnos nem volt szerencsém kipróbálni, de gondolom szimpla versenyzésről lehet szó, vagy a legjobb eredményeidet kürtölheted világgá. A többjátékos módban akár négyen is élvezhetjük a vezetés élményét, míg a Time, Quick, és Trophy pontok alatt egyedül versenyezhetsz az idő, és a gépi ellenfelek ellen. Utóbbi kettőből a második a "karrier" mód (ez a karrier eléggé le van egyszerűsítve a versenyeken nyert pénz elköltésére), az első pedig az árkád változat. Új játék kezdetekor válassz magadnak egy szimpatikus (van itt vajon olyan, a bögyös, vöröske Alexán kívül?) karaktert, nevet, pályát (Trophy), valamint egy autót. Járgányod megtekintésénél az Y-nal a tulajdonságait nézheted meg, a X-szel megváltoztathatod a színét, az A-val pedig kezdheted a futamot. Játék közben a következőképen irányíthatod a verdádat: R-gáz, L-fék, Y-hátratekintés, B-nézetváltás.

Természetesen járművünket az analóg karral, valamint az iránynyilakkal tudjuk kormányozni. Az A-val tolatni, az X-szel pedig újra egyesbe váltani tudsz. Nos, ennyi... azt hiszem a feladatodat nem kell külön elmagyaráznom, előzz le mindenkit, és érj be a célba. Idáig észrevehetétek, hogy minden a tipikus sémákon alapul, és ez sajnos az egész játékra jellemző. Semmi érdekes újítás, csak az unalmas megszokottság. Leginkább olyan a progi, mintha összegyúrták volna a korábbi részeket a Speed Devils-szel. Itt is egész jók a pályák, mint az utoljára említett versenyben, csak sajna itt nincs meg az, az interaktív környezet, ami ott annyira feldobta a hangulatot. A grafika közepes, nem lenne olyan rossz, de tele van kisebb hibákkal, figyelmetlenségekkel, rádásul időnként úgy belassul a kép, hogy néha majdnem elaludtam vezetés közben, pedig nem lenne rossz a sebességérzet, ha ez a kis baki nem lenne. A zenék egészen hallgathatóak, a hangok sem idegesítők, sőt kifejezetten tetszett az erdős pályán, ahogy csiripelnek a madarak, és még található a többi pályán is ilyen hangulatfokozó elem, bár meg kell mondjam, a járgányok hangja igencsak gáz, idővel valakit még talán zavarhat is a motorok folyamatos zümmögése. A gép teljességgel intelligenciamentes, viszont ebben az a jó, hogy gyakran hibázik, ilyenkor pedig jót röhöghetünk a markunkba, miközben átvesszük a vezető pozíciót. Na, és persze az autók viselkedése... Ez az, ami szokás szerint fittyet hány a fizika törvényeire, de ezt már megszokhattuk, úgyhogy nagyon nem is írogatnék róla többet. A program összességében játszható, és ha nem is köt le sokáig, azért szerez pár érdekes percet, köszönhetően a kellemes pályáknak, és a mindenhol jelen lévő hibáknak. Ezzel kapcsolatban csak annyit, hogy jókat derültem, amikor például az első játékom alatt egy hegyen bekerültem az oldalfal mögé, és miután nem tudtam kijönni belőle, a levegőben folytattam az utamat. Tökre élveztem, hogy automatikusan újrakezdtem, amolyan bondos univerzalitással rendelkezik, és még a felhők közt is alkalmazható. Azért ez nem semmi, el kell, hogy ismerjük. A vicc az, hogy ezután újra kezdtem egy másik helyszínen, ahol pedig egy gép által generált versenyző került be valahogy a kukoricásba, és a szerencsétlen sehogy sem tudott kivergődni onnan, bárhogy is próbálkozott. Én meg csak álltam ott, és vigyorogtam, mint a tejbetök...ha-ha. Na, itt lopta be magát a szívembe a játék, hiszen ha két futam alatt két ilyen vicces helyzet születik, az már azért eredmény... No, félre a tréfát, nem lenne ez olyan gyenge progi, ha kicsit még csiszolgatták volna a fejlesztők, talán legközelebb majd sikerül kiküszöbölni a hibákat, és akkor meglepnek minket egy jobb minőségű szoftverrel. Mindenesetre, már ez is kellemesebb kikapcsolódás, mint az elődjei.

Böjtös Gábor

EXIBITION OF SPEED

TITUS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NYUGIS VERSENY, IDŐNKÉNT VICCES HELYZETEKKEL
✗ NAGYON SOK KISEBB-NAGYOBB HIBA, TELJESEN MEGSZOKOTT

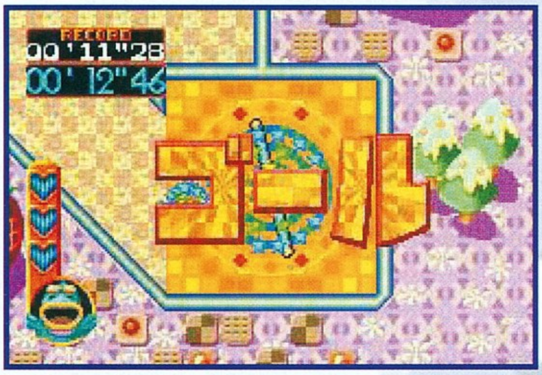
6 pont

GAME BOY

Hát megérkezett a legújabb Nintendós csoda! Aki nem hallott volna még róla, egy új GameBoy készülékről van szó, ami Advance néven fut, és sorban a harmadik generációt képviseli.

Legelőször is tekintsünk vissza egy kicsit a múltba. A nyolcvanas években a nyugatról beáramlott egyszerű kvarcjátékok kezdték felkelteni az érdeklődést a "hordozható" ketyerék iránt. A maximum A és B variációt tartalmazó kis gépek elég kompaktok voltak. Egyszerű grafikájukkal és játékmenetükkel remek hangulatot tudtak varázsolni az iskolapadokba. Természetesen ezek is mind fekete-fehérek voltak, csak a "festett" háttér volt színes. Később a kinyitható, több képernyős változatuk is kapható volt, sőt, még karórába épített változattal is játszottam. Manapság a kvarcjáték témát még mindig nem tartja lefutottnak a Nintendo. Kedvenceink: Mario, Zelda, Snoopy stb. kulcstartós kivitelben megvásárolhatóak még most is.





De telt-múlt az idő, és hamarosan megjelent egy készülék, ami fekete-fehér kijelzőjével, cserélhető játékkazettáival elhódította a gyerekek szívét – a GameBoy. Töménytelen mennyiségű játék jelent meg idáig, rengeteg műfajban. Szóljunk hát néhány szót az első generációs gépről! Tudomásom szerint nagyon sokáig csak egyetlen színben volt kapható: világos szürkében. Hatalmas termetéhez képest kicsi kijelzője volt, az első játékok pedig eléggé primók voltak. De már így is sokkal színvonalasabb volt elődjéhez képest és lehetséges vált az állásmentés is. Noha még néha csak pályakódokkal, később már a kazettára is lehetett menteni. A GameBoyos játékok egyre nagyobb távlatokat kezdtek megnyitni. Egyre hosszabbak lettek és jobban kezdtek kinézni. A nagyon széles játékpaletta garantálta a készülékek folyamatos eladását. Igazi sikertörténetet láthattunk a szemünk előtt lezajlani.

Hamarosan a SEGA is megjelentette a saját hordozható masináját, a Game Gear-t. Mint eddig minden más SEGA játékgépnek, ennek is rekordidő alatt sikerült eltüntetnie magát a süllyesztőbe. A Game Gear-ről még annyit, hogy ez legalább színes kijelzővel volt ellátva, de a négy ceruzaelem csak pár óráig bírta a gyűrődést. A szülők viszont pár hónapig bírták csak a folyamatos elemvásárlást. Létezett természetesen hálózati adapter is a géphez, de hát az agyonvágta a hordozható funkciót.

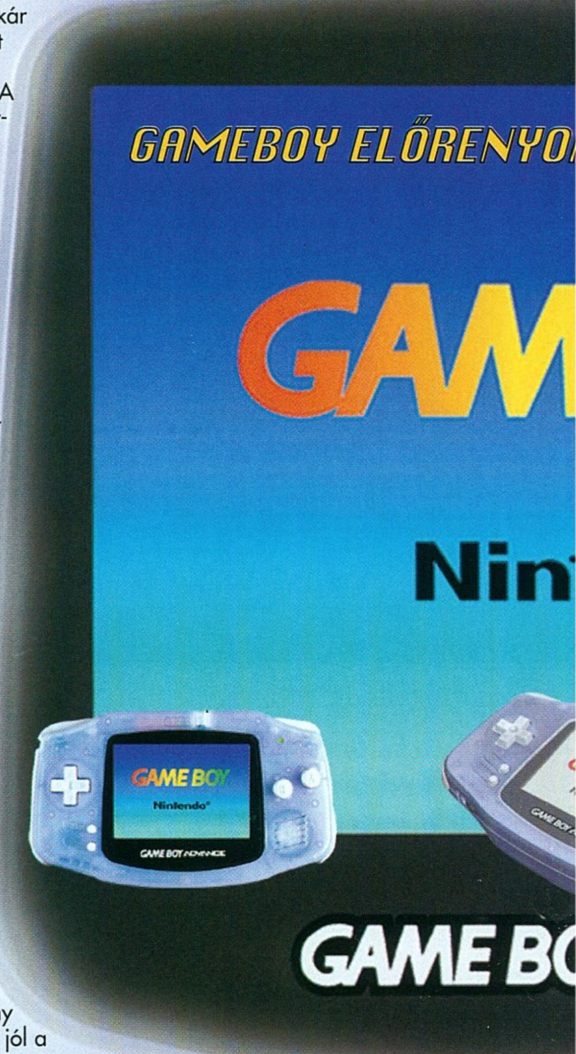
Miután több éve futott az eredeti modell, a Nintendo rászánta magát a váltásra és egy új design-al állt elő. A Pocket verzió gyakorlatilag ugyanazt tudta, mint az elődje – csak zsebméretben. Más színek – mármint külsőleg – és kicsinyített alak, ami már tényleg kezdett elférni egy zsebben. A GB Pocket követte a sikerpályán elődjét. De ez még mindig nem az volt, amit a kor már elvárt volna. Színes gép kellett a népnek! Hát meg is kapták. A GameBoy Color ugyan nem egészen az, amit a nagyközönség elképzelt, de ezen már egy kicsit minden "jobban" nézett ki. Emlékszem, valamelyik nyugati magazin kamu játékképet adott közre, amin a Mario úgy nézett ki, mint az Ultra 64-es változata. Így hát sokan, közöttük én is, vártuk a csodát. (Ami nem jött el.) A 3D-s megjelenítés ismét elmaradt és maradt az oldalra scrollozás. A színes játékok valamivel jobbak lettek, mint kétszínű változataik, de a technikai kiugrás nem valósult meg. A gép lefelé kompatibilis maradt, tehát a fekete-fehér kazetták játszhatóak a Color típuson is. Minőségi robbanás idáig nem következett be a játékprogramokban.



MIT NYÚJT A GBA?

Nos, lássuk az Advance-ot. Először is szeretném megköszönni a Stadlbauer Kft.-nek, a magyarországi Nintendo disztribútornak, hogy rendelkezésünkrere bocsátott egy tesztgépet játékokkal.

Hát igen, látszólag sok apró dolog változott. Az új gépet négy színben: fehér, lila átlátszó lila és átlátszó rózsaszínben lehet majd kapni. Megjelenés júniusban, az amerikai premierrel egy időben – ami már magában is valóságos csoda. Isten tartsa meg jó szokásukat! Már kezd számomra unalmassá válni, hogy Európa csak másod- vagy harmadrendű mindenféle konzolos megjelenéskor. Szerencsére nincs területi megkülönböztetés egyes földrészek között, így használhatsz akár Amerikából vagy akár Japánból beszerzett játékokat is.



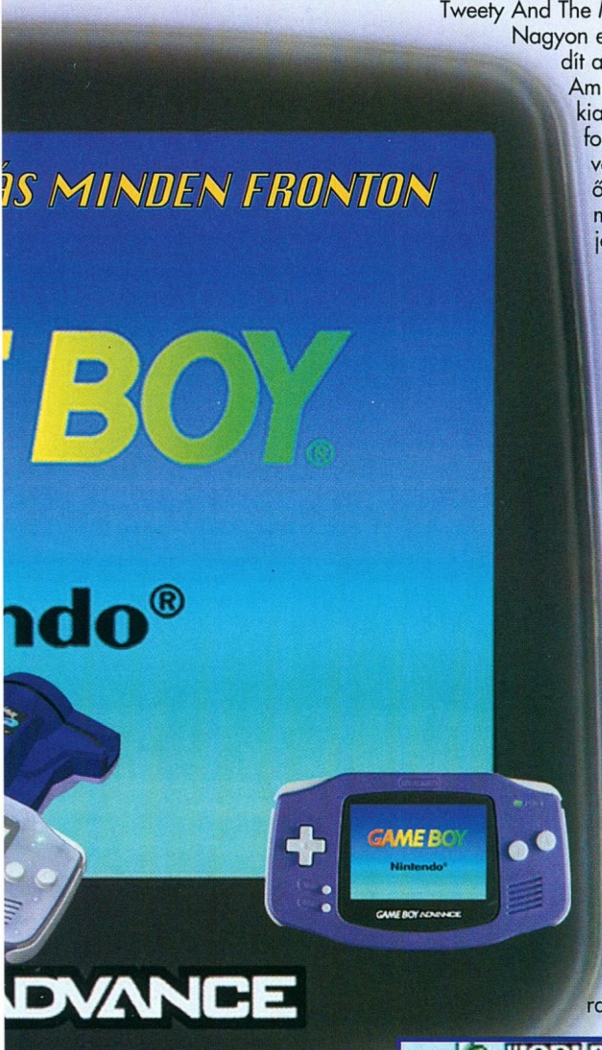
Első benyomások: A tesztkészülék egy átlátszó lila példány. Kívülről nem tűnik túlságosan csicsásnak, de hát nem is ez a lényeg. Képernyőmérete: 6,2 x 4,2 cm, kb. 1.4 szer nagyobb, mint a Coloré. A képernyő méretváltozása jótékonyan hat a játszhatóságra, nőtt a felbontás is (240x160 pixelre). Egyetlen apróság nem tudta elkerülni a figyelmem, mégpedig az, hogy csak a fény felé fordítva látható jól a képernyő! Nem állítható a fényerő sem, viszont nemsokára kapható lesz a közvetlenül a gépre kapcsolható lámpa. Két új gomb, az "R" és az "L" is helyet kapott a gép tetején. Két ceruzaelemmel működik, amire másfélszeres játékidőt ígérnek az előző változathoz képest (hurrá!). Fülhallgató bemenet ismét van, PCM sztereó hanghatással. Összességében határozottan pozitív benyomást tett rám. Súlya alig növekedett elődjéhez képest, mindösszesen 140g-os.



Technikai újdonságok: Az Advance 32 bit-es, akár a PSone. Multiplayer módban akár egy kazettával is játszhatunk, a Nintendo ígérete szerint. Újdonság: a 3D-s megjelenítés valósággá vált! A MarioKart és az F-Zero már 3D-ben tündököl! A kazetta mérete a felére

ADVANCE

csökkent. Ennek köszönhetően a régi kazetták eléggé kiállnak a gépből! A legfontosabbat utoljára hagytam: a Nintendo következő tévére kapcsolható készülékével, a Game Cube-bal teljesen kompatibilis lesz az Advance. Az E3-as kiállításon már összekapcsolva is látható volt a két készülék. Úgy nézett ki, mintha a GBA az irányítója lenne a Gamecube-nak. Talán olyan lehet a végeredmény, mint a Dreamcast-nál használatos virtual memory, plusz irányító, egyben.



Kompatibilitás: jó hírem van! Minden régi kazettánkat kivétel nélkül használhatjuk új készülékünkben. Így minden régi slágert újra játszhatunk, nagy képernyővel, színesben. Ugyanakkor úgy tűnik, hogy az Advance kazetták a régi gépekkel nem használhatóak.

A GameBoy kazetták csak néhány színben pompáznak, de teljes képernyőméretben élvezhetjük őket. Talán egy kicsit a nagyképernyős tévéken látható arányokat idézi a megjelenítés, ki van húzva a kép. A GameBoy Color kazetták teljes színskálával működnek, tökéletesnek mondható megjelenítéssel. (A kis tárgyaknál nem kell annyira mereszteni a szemünket!) Az oldalirányú képkihúzás itt is észrevehető.

Júniusi játékmegjelenés a géppel egy időben:
Castlevania: Circle Of The Moon
F-Zero Maximum Velocity
Konami Krazy Racers
Kuru Kuru Kururin
Super Mario Advance
Top Gear GT Advance
Tweety And The Magical Jewel

Nagyon erős címekkel indít az Advance. Amint láthatjátok, a kiadók inkább a folytatásokat favorizálják, egyelőre. De sebaj, még így talán jobb is. Apropó, szerintetek képes a Nintendo gépet kiadni új Mario rész nélkül? Megjelenésre várnak még más nagy durranások is: Chuchu Rocket (ugye imerős?), Dexter's Laboratory, Doom, Earthworm Jim, Lego Island II és Lego Racers II, Mario Kart, Mega Man Battle Network, Men in Black, NHL Hitz, Pitfall: The Mayan Adventure, Powerpuff Girls, Scooby Doo And The Cyber Chase, Silent Hill, Spider Man: Mysterio's Menace, Super Mario Bros 3, Super Mario World, Super Street Fighter II, Tony Hawk's Pro Skater 2, X-Men: Reign Of Apocalypse, Yoshi's Story, Yoshi's Island...stb.



KURU KURU KURURIN

Fejlesztő: Eighting/Raizing
Kiadó: Nintendo
Játék típusa: logikai ügyességi
Tesztelt változat: japán nyelvű

Mint már a címéből is kiderült, ismét egy Japánból jött őrülettel ismerkedhetünk meg. A felkelő nap országában óriási ötletekkel hozakodnak elő rendszeresen. A logikai-ügyességi kategória minden játékos szívét elbolondítja, még a legkeményebb stratégia kedvelőket is. Csak annyi időt kell rászánni, hogy megismerjük a szabályokat, és már le sem lehet tenni. Gyakran primitívnek látszó megjelenítés együtt járója a kiváló játékmenetnek. Időnként Pokémont idéző aranyos kis játékfigurák harsogva eldalolnak valami dallamot, ami egyedi vidám hangulatot képes teremteni, már önmagában is. Miről is van szó?

Feladatunk mindössze abból áll, hogy egy állandóan forgó rudat eljuttassunk a célba. Természetesen minden időre megy. A pályák alagút-szerűek, és minden falérintéskor pontlevonás jár. Három érintés és kész-vége, kezdheted elölről. Amúgy rontásonként kemény plusz másodperceket ró ki rád a program. Alapból léteznek segítségek is, megállítható a forgásban lévő rúd, különböző trükkökkel. Lehetőség van állásmentésre is.



SUPER MARIO ADVANCE

Fejlesztő: Nintendo
Kiadó: Nintendo
Játék típusa: ügyességi
Tesztelt változat: japán nyelvű

Úgy látszik, ötlet híján mindenki szeret visszanyúlni egy kicsit a kockázatmentes régi sikerekhez. Vegyük például a két régi epizódot: Super Mario Bros 2 + Mario Bros = Super Mario Advance! Igen, ugyanis ez egy felturbózott NES átirat. Ne egy 3D-s ügyességit képzelj el! Maradt a 2D. Sebaj még így is király lett! Bekapcsoláskor egy rövid kis intrót láthatunk, persze még mindig megmaradva a szerény kis GameBoy-os stílusnál. A főmenüben választhatunk játékot: Super Mario vagy Mario Bros. Választhatjuk régi ismerőseinket: Luigi, Peach, Kinopio, Mario és ott a többjátékos funkció is! Akár hárman is csatlakozhatnak a gépedhez. Mindenképpen ajánlott alapmű, csalódás kizárva.





Tamás

Csevegő



Ehavi Csevegőnk "hiányos" lesz (sőt, valószínűleg ezután mindegyik az lesz) – mégpedig azért, mert Csipi pár nappal ezelőtt könnyezve adta át a begépelt leveleket és kijelentette, hogy adjam a témát ezentúl annak, akinek akarom. ő már nem bírja tovább a stresszt. Csipikém kedves beszólásait () tehát ezentúl nélkülöznötök kell, marad az én szívhez szóló stílusom...

Hello Szerkesztőség, Cső Csipi! Kellemes meglepetés volt, hogy már az első levelem bekerült a Csevegőbe, de azért nem kellene mindenért lesavazni! őszintén azért válaszoltatok, hogy leégessetek ország, világ előtt? A terv bejött, mindenki rajtam röhögött. Hol az álnevem?

Senki nem röhögött rajtad, hanem híres lettél! Irigyelnek, hidd el nekem. Ne, ne köszönd!

A személyiségvédelmi törvényt már figyelembe se veszitek? Na elég a kérdésekből, térjünk át a kritikátokra. Figyu Miki, te megértő embernek tűnsz. Ha te odáig lehetsz a The Buncher-ből Kaldea Orchid-tol akkor én, miért ne áradozhatnék az, FF8 férfikaraktereiről. He? Hoppá megint csak kérdések! Levelem lehet, hogy tele van b****** nagy helyesírási hibákkal, de a könyvem – ami nagy sikernek örvend a baráti körömben – biztos, hogy tökéletes helyesírásilag, mert Word-ben írtam!

Naaa, arra ne vegyél mérget, mert mi is azzal írjuk a Konzolt és mégis tele van hibákkal. Ha ezekből levonjuk azt az 50%-ot, amit az én vaksi szemem miatt marad bent, még mindig akad egy pár darab, amit a Word idióta helyesírás ellenőrzője produkál.

Korommal kapcsolatban: 90, 60, 90-es ideál nőnek kell lennem, hogy írhassak nektek? Na mindegy a lényeg az, hogy 8. Osztályba járok és jövőre Gimibe megyek. (Ha tudni akarjátok).

Akkor rövidesen szivarérett leszel! Nekem bejön a 90, 60, 100 is.

Csipi a következő sorok hozzád szólnak: Csipikém miért adsz ilyen sovi válasz? Nincs időd, avagy kifogyott a tinta a nyomtatóból? A többi tag miért nem folyik bele dolgokba? Nem mintha nem szeretnélek Csipikém, de belegázoltál a lelkembe. Magyarul : Ez fájt!!!

Csipi elnézést kér, szégyelli magát és nem is Csevegőzik többet emiatt a baklövése miatt.

Visszatérve az FF-hez köszi az Internet címet és a tippeket melyik számban van róluk info, azóta kiguberáltam belőlük egy pár dolgot, hál' istennek segítségemre volt. Apropó plagizálás: Internetről képlopás? Ez mond valamit? Ejnye fiúk! Ezek szerint mégis csak egy csoporthoz tartozunk, ezért igazán nem fikázhattok!

Miről beszélsz kedves kiscsibe? Szerinted az "Internet" honnan szedi a képeit? A cégek szétküldik a Press CD-ket, ők meg felteszik a rajtuk levő képeket a weboldalra. Azért a legtöbb ilyen CD-t mi is megkapjuk, sőt a többi újság is, tehát kissé "erős" ez a képlopós beszólásod. Sokat kell még tanulnod az újságkészítésről, úgyhogy óvatosabban fogalmazz, nyuszika.

De még is a levelemet az FF-ért írtam, az ezelőttit vegyétek egy kis bevezetésnek! A Net címen sajna nem volt semmi a mozival kapcsolatban. Megint egy kérdés: Kiros a Final fantasy 8-ból férfi oder nő?

Crossdresser, esetleg hermafrodita.

A barátnőm szerint férfi, szerintem pedig nő. A képek mind olyan kétértelműek! A csücsöri szája tökre csajos, viszont akkor debella pingpongasztal háta van, amit egy nő csak hormontablettával tudna elérni. (Vagy talán még azzal sem.) Mellesleg elég szörnyen néz ki! Egy kanyar a PS2 felé. Mondj már egy pár helyet, ahol olcsón be lehet szerezni, de nem feketén. Tudom olyan nagyon olcsón, úgy sincs, de az ára ne az eget verje! Most már elég sok PS2-ős játékismertetőt lehet olvasni, ezek közül hány jelent már meg?

Nem tudom hol lehet a legolcsóbban venni. Mind megjelent már, amiről írtunk.

Ez a PS végét jelenti? Ezek szerint az ő ideje már leáldozott? Ennyit a PS-ről! Remélem levelem elnyerte tetszéseteket. Csipikém szánj meg és rakjál be a Csevegőbe! Puszi a Kacsótokra. Előre is köszi! Legyetek rosszak! Páá! Szűcs Réka, Budapest

A PS-nek már egy jó ideje kicsengettek, mostanság vívja a haláltusáját.

Csákány Martin papa! Egy kérdéssel fordulnék hozzátok! Érdemes-e PS-t venni, vagy az X-BOKSZ jobban be fog futni, és inkább várjam meg a megjelenését? Speciel rühellem a Microsoftot, de nagyon sok fejlesztőt ill. kiadót maguk mellé állítottak, és a gépük is erősebb lesz a PS2-nél. Persze attól, hogy Gates bátyó lebegteti vagyonát és szép lassan mindenkit "megvásárol" nem biztos, hogy az X-BOKSZ sikeres lesz. (Japánban pl. elég negatívan fogadták) remélem megnyugtattok, hogy érdemes megvenni a PS2-t, hisz kedvencem a Squaresoft is arra csinálja játékait. (Ugye őket nem veszi meg Bill bácsi?!!!)

Nekem nem tetszik az Xbox, de ettől függetlenül még lehet, hogy sikeres lesz. Szerintem ne vegyél. Látod, a Dreamcast is döglődik, azt sem szerettem soha. (Nem ezért döglődik, azt azért hozzátenném!)

Nagyon franyó a The Bouncer, a TTT, a Zone Of the Enders... (Ez utóbbira szeretném ha lenne egy végigjátszás, ha lehetséges, ugyanis egy havernál ezt nyüstöljük napok óta, de a védőpajzsos pályán nem tudunk továbbjutni). Mivel nagy manga/anime rajongó vagyok, gondolom a PS2 jobb választásnak tűnik, de azért nem ez az egyetlen szempont. A Microsoft csodagépére (ugyan már, mitől csoda?) nem igazán láttam fenomenális fejlesztéseket, talán csak az Oddworld-ot és a Gotham-et. Ezen kívül a SEGA is rengeteg game-et fejleszt PS2-re (Virtua F.4, Crazy Taxi...) ami szintén egy üde színfolt. (Bár Xbox-ra meg Jet Set Radio feltuningolt változatát készítik). Talán a Sony előnyösebb helyzetben van, mert már bizonyított a PS-sel, ill. a PS2 lejátssza a régi játékokat is (!!!), ami nem lehanyagolható szempont. Levelemből talán kiderült, hogy inkább a Ps2 felé húz a szívem, és szinte biztos vagyok abban, hogy a Sony csúcsra emeli a 2-es előjelű gépét is, úgy ahogy azt a Playstationnal tette. Egy szó, mint száz: PS2 Vs. X-Box? Válaszotokat előre is köszi: Corgan Dunakeszi

Tehát akkor még egyszer: PS2! Azért tanulmányozd az E3 ismertetőt, hátha jobban el tudod dönteni.

Csuma szerkesztőség! Ezt nektek írom nem másoknak. Nagy probóba vagyok. Elszedték (szüleim) az összes cédémet és csak a dino crisis 2 sikerült megtartanom, persze csak titokban. Bezzeg én mindig kinyúlok és elfogy a lőszerem, tudom hogy az a gép első házban televan életmentővel és lőszerrel, én mindig megveszek egy csomót, de a t-rex erősebb. Remélem tudok kódot csörgetni nekem. Ne leírást lökjetek mert azokkal már tele van a tököm!!! Na csumás fedőnevem: apzbzmsh hrstzm Ul: rakjatok be a Csevegőbe

Tudtommal örökélet vagy örökfegyver kód nem létezik a Dino Crisis-hez. Sajnos. Add vissza a CD-t anyádéknak és cseréld el valami másra, amihez már közöltünk kódokat.

Tisztelt 576 KONZOL TEAM! Azért írok nektek, mert már valami nagyon a bögyömben van. Mégpedig az, hogy miért szidják annyira a PS-t. Ez nem biztos, de én ezt tapasztaltam. Például az egyik haveromnak PS-e van, és ő azt mondta hogy a PS tök jó és állati móka. Ezek után megtudtuk tőletek, hogy megjelent a PS2, s ezek tán azt mondta, hogy a PS ocsmány és elviselhetetlen. De fogadok, hogy ős is jól nyomult vele, amikor még "tetszett neki". Azért nem hiszem, hogy olyan "régi módi". És ha olyan rossz lenne mint mondják, akkor miért a DC gyártása állt le? És nem mindenkinek futja PS2-ra. Ezért úgy gondolom, hogy nemhiába szerezte azt a nagy nevet hogy PLAYSTATION. Kérdésem után most egy kérésem lenne. Ha lehet ezt légy szíves rakjátok be a Csevegőbe, s ezzel közölhetnétek egy pár stratégiai játékot. Tisztelettel Papp Nándor Cegléd

A PS nagyon jó kis gép volt a maga idejében. Sok jó játék jött rá. Nagyon sokat adtak el belőle. Manapság technikailag már az elavult kategóriába tartozik. Ennyi. Az érdemeit természetesen az "elavultság" nem csökkenti. Baromság egy 6 éves gépet a mai csúcstechnikához hasonlítani. A Metal Gear Solid-ot, a Gran Turismo-t, vagy a Final Fantasy sorozatot a PS-nek köszönheti a világ, úgyhogy részemről tisztelettel és csodálattal adózom az emlékének.

Üdv néktek drága barátim az 576 Konzolnál! (Bocs, ha ronda, de le vagyok törve.) Arra gondoltam felteszek 2 kérdést, de előtte szeretnék, megosztani veletek valamit. Gyakran hallom a Csevegő hasábjain keresztül, hogy a mai srácok már az újgenerációs konzolok korszakába születnek, és már az öreg gépeket le se sza****! Nos, ezzel én is egyet értek, de nem mindenki ilyen. Jómagam 14 éves vagyok, de nem PS-nel a se******* jöttem a világra. Az első gépem (aminek nem tudom a nevét) kb. akkora volt, mint a PS2, 2 fütyi alakú joy volt hozzá és 4 pálcika, amivel ki-be kapcsoltam, játékot váltottam stb. A képernyőn csak néhány színes kocka volt, ami megpróbál mondjuk egy repcsit ábrázolni. Ezután jött a Megadrive. Ez volt aztán a Csúcs gép! Ez a gép is az ágy alatt végezte a kis sárga kazettáival együtt.

Hmm, te biztos vagy benne, hogy MegaDrive-od volt? Mert ahhoz FEKETE kazetták voltak!

Majdnem egy éve vagyok PS tulajdonos, úgyhogy nem ezt a gépet nyomták először a kezembe az oviban. Ezzel csupán annyit akartam közölni, hogy a mai skacok jól becsüljék meg a mostani gépeket, mert hosszú volt az út idáig. Tisztelettel: Kapusi József, Martonvásár

Amit mondasz igaz, és megszívlelendő.

Hali Martin and 576 konzol! Háát (tudom hogy háttal nem kezdünk mondatot de fáj) bele is vágnék nem rizsázok. Én már 2 éve birtokolok egy Playstation-t, és első játékom volt rá a Metal Gear Solid. Akkoriban még érdemes volt felkelni hajnali 5-kor, és este 10-ig nyomni az MGS-t. Szóval csak azé érdeklődök hogy David Hayter lesz-e a "mi" Solid Snake-ünk angol hangja? Mivel Martin már biztos hallotta a demó verzióban. Szóval kérdezem én, hogy az lesz-e, mert én elképzeltem Martint, mikor egy átvezető film alatt Snake megszólal egy idegen férfi hangján. Hát én dobnék egy hátast. De szerintem a Konami (vagy bárki aki a szinkronért felelős) nem fog elkövetni egy ekkora hibát. Szerintem sok MGS rajongó ezzel egyetért velem.

Természetesen a Konami nem követ el ekkora hibát, minden szinkronhang ugyanaz, mint az előző részben! Ha hallanád Revolver Ocelotot! Még gizdább, mint azelőtt!

Az előző egyik levélre válaszolva: "My name is not important" – Snake mikor először cseveg Meryl-lel. Néhány dolog nem volt érthető az MGS-ben, please Martin ha tudsz válaszolj: Ocelot a végén az Armstek fejével Bakerrel, vagy az Amerikaiak elnökével dumált?

Ha mindenképpen a kettő közül kell választani, akkor szerintem az elnökkel. De ez nem biztos, ugyanis gyanús nekem, hogy sikerült klónozni Big Boss-t, és lehet, hogy vele csevegett!

Ha a jó befejezést nézzük Snake nem tudja meg, hogy Campbell lánya Meryl. Kiderül-e a Sons of Liberty-ben?

Erre nem tudok válaszolni, mert a demó verzióban még Meryl-re sem tesznek utalást.

És one more: Naomi befecskendezte a Foxdie-t Snake be?

Szerintem beadta neki.

Mert, hogy Liquid hogyan kapta, az dunno.

Bocs hogy ilyen "régi" kérdéssel zavartalak, de MGS nálam rulez. A levél végére én is felteszek egy kérdést: vajon Gray Fox-nak milyen gyógyszer kellet? Lásd bunyó után Snake labor: "the medicine...".

Tök jók a kérdéseid. Olyannyira, hogy én sem vagyok biztos a válaszokban. Sok minden csak az MGS2-ből fog kiderülni. Szerintem a Ninja valami olyan gyógyszerről beszélt, ami tompítja az "átalakítás" utáni fájdalmát.

A válaszotokat előre is köszönöm. Hű olvasótok: Tokodi Sándor alias foxdie csögle (city)

"Óda a félszemű hitveshez. A szemednek nincsen párja..." Egyébként helló! Van egy szörnyű álmom: Martin ajándékommal a hóna alatt teker a bicajjal – "Úgyse lesz a tied, te szemét disznó!" – mondja sátáni kacajjal. Ja, hogy ki vagyok? Mindjárt rávilágítok. Akkor valami olyasmit írtam, hogy "telnek a napok és múlnak az évek, a szép jövő miatt nem a múltba nézek" meg, hogy az újság jobb és egyre több van benne meg, hogy rengeteg nőnek szilikon a melle (amit nagyon bírálnak, de nem mondanám, hogy ronda lenne...) na jó, hát nem pont ezt írtam de a lényegét megfogalmazni csak így bírtam. Ez volt az áprilisi Hónap levele mondtad írjam meg a címem. Mert a Csipi elkeverte, én megírtam még aznapon, egy levelező lapon. Azóta semmi. Nem adom fel, azért még várom, hisz nem telt még el egy hónap csak hét. Bár az már három. A családban már mindenki örült és volt boldog, hogy szállnak szerte széjjel majd a csomagolópapírok, de nem és nem azért ez így nem igaz, mert nem jött meg a pakk és éppen ezért nincs vigasz. Bocsi, hogy zavarlak. Még ott görnyedsz az asztal fölött, és két-három nő borogat, hátsó szándék nincs e mögött, ha olvasod e sorokat. S miközben ezt olvasod, iszod a jó borokat. Van Zolee apó idejében, a Csevegő még tündökölt. Ő messzi-messzi galaxisban ötleteket nem lopott. Azóta a csevi fénye nem ragyog úgy. Megkopott. Miért? Ki tudja? Talán az olvasók hibája. Mert hiába állja a próbát a levél, ha nincs neki bája. Mint ahogy ennek sincs igazán, de nem is akartam. Csak levelezőlap helyett küldtem és a fejemet vakartam, gondolkodtam azon, hogy mi mást küldjek, amit elolvas ez a fazon. Most már tényleg vége, mert lassan bealszok. Búcsúzom tőletek. Álmodjatok szépeket. Szegasztok!

Bakker. Ez megint csak a Csipi hibája. Figyelj, csináld a következőket: írj még egy levlapot, utoljára, az 576 Konzolnak és Martinnak címezve. Írd rá, hogy ki vagy és azt is, hogy tartozom neked az ajándékkal. Itt van a cucc az asztalom alatt. Ne haragudj, engesztelésül még teszek hozzá valamit!

HELLO MARTIN! Azért írok neked, mert ugyebár van ez a "konzol-háború", és én ehhez szólnék hozzá.

Én nem tudok konzol-háborúról. Én csak tényekről tudok, meg elkeseredett konzol-tulajdonosokról, akik engem-minket hibáztatnak bizonyos szerencsétlen történésekért.

Nos, én azt figyeltem meg, hogy ti PS2 pártiak vagytok. De miért? Lehet, hogy nem veszitek észre, de ez sajna így van.

Igazad van, valóban kedveljük a PS2-t. Mégpedig azért, mert a Sony nem hagyja cserben a vásárlóit úgy, mint a Sega. Szerinted egy olyan alapvetően szuper konzolnak, mint a Dreamcast 3 évig kell csak élnie? Nekem is, a Böjtösnek is, a Veresnek is meg a Csipinek is van saját DC-je. Azért vettük meg, mert jó konzol. De beláttuk, hogy átvertek minket.

Azt hiszem nem rég még te írtad azt, hogy egy tesztelő nem lehet elfogult. Na és itt jön a képbe a PS2-Emlékszel, amikor a DC-t úgy kellet kikönyörögnöm, hogy kb. egy-másfél év után teszteljétek? Végül is ez megtörtént, mert adtál neki egy esélyt. És akkor megjön a PS2, és kapásból be az újságba. Hmm...

Azután kezdtük el tesztelni a DC játékokat, amikor kijött hozzá a Boot CD és beindultak a játékok. Mert addig a kutyának sem kellett rajtad – meg egy pár szerencsésen – kívül a gép. Utána viszont a boltjainkból azt a visszajelzést kaptam, hogy 10-szeresére ugrottak a gépeladások! Remélem ebbe nem kötsz bele... A PS2-t is csak azután kezdtük el tesztelni, hogy már fellendültek az eladások – gondolom sejted, hogy ez is az Action Replay-nek köszönhető...

Ez még nem is akkora baj, csak azóta megállás nélkül fikázzátok a DC-t, a PS2-t meg istenítitek. Én azt hiszem állíthatom, hogy nem vagyok elfogult, hisz volt NES, SNES, MD, SAT, PS, és most DC gépem. Én soha nem fikázom más gépét. Itt a PS2. Nem szólom le, elhiszem hogy jó gép, meg hogy sok jó program van/lesz rá, de azt soha nem tűröm hogy a saját gépemet leszólják.

Hogy te mit tűrsz és mit nem, az édeskevés. Szart sem ér a harag hatalom nélkül. A DC-nek kampó, ha tudomásul veszed, ha nem. Nekünk nem a géppel vaj bajunk, hanem a Sega üzletpolitikájával és a gyér programfelhozatallal.

Talán ez az egész a PS miatt van "Ha kifejezetten a jövőbe akarsz tekinteni, mindenképp Ps2-t vegyél". Hát a franc tudja. Aki összegyűjti nagy nehezen a PS2-re a kavicsot, akkor még mindig kéne rá progit venni, 15-20000-ért. Az is ok, hogy lejátssza a PS progikat, csak hát az eredetiket, a játékosok zöme meg hát ugyebár nem ad ki mondjuk 10000-et egy progira, mikor megszerezheti 800-1000-ért.

Kedves barátom, áruld már el nekem, hogy az a fenesok DC tulajdonos vajon eredeti progikkal nyomja, szerinted? Mert amíg nem lehetett okosítani a DC-t ott rohadt a nyakunkon a boltokban a gép meg a program, aztán hirtelen mindet gépet elkapkodtak, viszont a játékok ugyanúgy megmaradtak. Akkor? A frankó DC játék is 10 rugó körül mozog. Te, ne vakíts már engem ezzel a hittérítő Dremcast-ministráns dumával, nem ma kezdtem én az ipart.

Nem, "DC-re sok játék van, de a mennyiség nincs egyenes arányban a minőséggel". Csak szerintem egy azaz egy gépet mondj, amin ez nem így van, kérlek.

Azt hiszem, hogy a Playstation esetében (ha az utolsó 6 hónap kiemelkedő hulladék-termését leszámítjuk) elmondható: a játékok 60%-a megéri, hogy az ember feltegye a polcára.

Szerintem aki új gépet vesz, az inkább Gamecube, vagy Xbox-t vesz. Jobbak is olcsóbbak is lesznek mint a PS2.

Te nagyon nagy tudású, és addig, amíg ezek megjelennek addig az emberek mivel játszanak? Azok, akik "éheznek" a gémekre. Honnan a csodából tudod te, hogy ezek a gépek milyenek lesznek? Honnan tudod, hogy mennyi és milyen minőségű játék jön majd rájuk? De főleg azt honnan az istenből tudod, hogy Magyarországon mennyibe fognak kerülni? No, és a programok? Azok szerinted 10e alatt lesznek bármelyikre? Megmondom én neked a frankót: az lesz a nyerő, amelyiket meg lehet majd buherálni és a legtöbb jó játék lesz rá. Ebből az egyik feltétel a PS2 esetében MÁR MOST teljesült, és a jövőre nézve beharangozott címek is meggyőzőek.

A DC-re itt vannak az emulátorok, készült a PS emu, úgyhogy a PS2 "nagy előnye" a DC-vel szemben megszűnt. Olcsóbb is, írható is, netezhető is, lazán lehet rá játékot csinálni.

Te nagy bajban vagy, de nem haragszom rád, majd beletörődsz a dologba. Az emulátorok gagyik: lassúak, nincs hang, a PS emulátorral meg – tudtommal – csak néhány játék megy. A net oké, az király.

Lehet, hogy idővel a PS2 leveri, és a tulajokat büszkeség tölti el, hogy az ő gépük a nyerő, meg minden, végül is hadd örüljön a fejük, hogy a két éve előbb megjelent DC-nél jobb a gépük. Gratulálok! Na mindegy, a lényeg az hogy ne szóljátok már le a DC-t. Lehet hogy mégis elfogult vagyok, de az én véleményemet még sokan osztják, csak ez nem érdekel senkit, a ti véleményetekre azondan ad mindenki, ezért kéne talán vigyázni a kijelentésekkel. Remélem hogy nem hiába írtam ennyit, és belátjátok, hogy valahol igazam van.

Ne reménykedj. Nem látjuk be, mert nincs igazad. Te fogod belátni rövidesen. A PS2 tulajdonosoknak pedig meg sem fog fordulni a fejében, hogy ők "nyertek". Ha ezt hiszed, azt bizonyítod, hogy eszméletlen kisebbségi komplexusod van. Nincs itt háború öreg, Jó választás van, meg rossz választás.

Én továbbra is veszem az 576 Konzolt, mint ahogy azt a 3. szám óta teszem. Na, további jó munkát, sok sikert, viszlát! Egy Dreamcast Boy

Remélem, amikor eldöntöd, hogy lecseréled a DC-t, jól fogsz majd dönteni. Ha ilyen problémád lesz a jövőben, írj, segítünk neked, hogy ne dobd ki a pénzed az ablakon.

Tisztelt Szerkesztőség! Először is a lap nagyon király. De tényleg. Mostanában kezdtem el vásárolni, kisebb-nagyobb megszakításokkal, de csak a legjobbakat tudom mondani róla. Gyedül a pontozásos módszerrel nem vagyok még teljesen jóban, de ha, ahogy ti mondtátok, nektek könnyebb vele dolgoznotok, akkor ezt nekünk olvasóknak szerintem el kell fogadnunk hiszen, ha ez megkönnyíti a munkátokat, akkor az újság is egyre jobb lesz és ez nekünk jó. Én főleg a Playstation teszteket olvasom és ebből talán kiderül, hogy én a Sony eme masináját gyűröm. Erről a PS2, DC, Xbox őrületről pedig annyit, hogy osztom az e havi cseviben megjelent Rettentő Jani levelében leírtakat: teljesen felesleges vitatkozni azon, hogy kinek melyik van vagy lesz. Mindenki azt veszi meg amelyiket akarja és persze tudja, a lényeg a szórakozás. Más. Ez a levél azon kívül, hogy munkát adjak a postásoknak napi betevő megszerzéséhez elengedhetetlen pénz megszerzésére, azért íródott mert lenne egy kérésem tőletek. Van ez a csomagküldő szolgálat. A már említett PSX-emhez szeretnék venni tartozékokat. Itt a környéken nincs túl nagy választék ezekből. A fővárosba és más olyan helyre, ahol ilyeneket tudnék venni nem túl gyakran jutok el. Ezért is és az árak miatt is gondoltam rátok. Mint már mondtam, csak mostanában kezdtem el venni a lapot így most lehet, hogy törzsvásárlók számára egyértelmű dolgokat kérdezek. Először is két dologra lenne szükségem: Scart kábel (a website-otokon láttam) és Cyber Shock Controller. A kérdésem a fizetés módjára és a postaköltség nagyságára irányul, valamint arra, hogy az említett Controllert is lehet- e rendelni. Ja és a fizetéstől számított mennyi időn belül tudjátok szállítani a kért dolgokat? Nagyon örülnék ha tudnátok segíteni és elküldenétek a kért dolgokat. Előre is köszi. Az újsággal csak így tovább és sok sikert. Nyírfa Gábor, Karácsond

Az újság hátulján van a boltok telefonszáma, ott megkérdezheted, hogy van-e a cucc, ami neked kell. Meg is rendelheted náluk telefonon, vagy levélben. Fizetés utánvétellel, 1 hetes átfutással.

Helló Martin! Először is bemutatkozom a nevem Törzsök István. Most először írok nektek. Az újság csúcsszuper, de tényleg! A tesztelőkkel sincs semmi baj. Kedvenc játékom a MGS. Tényleg, lesz majd MGS2-es poszter?

Lesz.

Tudom korai egy kicsit a kérdés de szerintem mást is érdekel, hogy lesz-e. Másik kérdésem: PS-re lesz-e HALF LIFE?

PS-re nem lesz, PS2-re lesz.

Sajnos még nem volt ehhez a játékhoz szerencsém és igazán kíváncsi vagyok rá. Április 25-én sikerült szert tennem egy PS2-re.Előtte PS-em volt vagyis még mindig megvan. Nekem a PS is felejthetetlen perceket okozott ezért soha nem fogom eladni. Miért van az hogy a DREAMCAST-os arcok ennyire PS2 ellenzők? Inkább örüljenek, hogy nemcsak egy fajta konzol van. Miért kell, hogy utáljam a DC tulajokat? Nem utálom, mert meg vagyok velük és inkább örülök a saját gépemnek. Tudd pár éve még sárga kazis gépem volt. Akkoriban nem álltunk túl jól anyagi szempontból. Utána lett csak PS-em pár évvel azután. Hát nagy előre lépés volt az biztos. Mindezt csak azért írtam le, hogy én is lentről kezdtem így nem nézem le egyik konzolt sem.

Szerinted miért van az, hogy – például itt a Csevegőben is – állandóan csak a DC tulajdonosok rinyálnak, a PS2 gémerek soha?

A keleti országrészről írok neked és itt tényleg értékeljük azt a hatalmas fejlődést, ami végbement pár év alatt. Visszagondolva a kár 10 évet mindenki láthatja, hogy tényleg HATALMAS fejlődés ment végbe. Ma is eszembe jut, hogy milyen jókat játszottunk a C-64-esen a BOULDER DASH nevű játékkal. Micsoda évek voltak azok! Igaz, Martin? Soha nem fogom elfelejteni és aki ilyet vagy hasonlót átélt az sem felejti el soha. Aztán ott vannak az arcade gépek "BALCK DRAG" ezt a nevet sem felejtem el soha.

Én a Vanguard címet őrzöm meg örökre

Ha lenne időgép inkább visszarepülnék és örökre ezekkel a progikkal játszanék.

Én most is csak ezekkel játszom, hála a MAME nevű (PC-s) arcade emulátornak. Eredeti ROM-szettek, 100%-os emuláció.

Azóta felnőttem és megtaláltam életem párját, de amíg élek mindig videojátékozni fogok. Ebből nem fogok kinőni sosem. Köszönöm, hogy levelem elolvastad. Továbbra is maradok 576 KONZOL előfizető (talán nem lett jó levél, de betennél a Csevegőbe?) Minden jót kívánok neked és az egész szerkesztőségnek! KONZOL FOREVER!!! Tisztelettel Törzsök István Mezősas UI: Veres Miki! A THE BOUNCER teszted egyszerűen fenomenális, ez volt a valaha született legjobb játékteszt! (Szerintem.)

Csákány Martin tizedes, meg a többiek! Újra itt vagyok. Írok ismét és a lapot is újra veszem. A helyzet az, hogy volt egy PS-em, de eladtam. Addig (1 évig) lelkesen vettem a Konzolt, de a PC-világ meghódított magának. Vettem egy számítógépet, sajnos, és azt gyűrtem egy darabig. Négy hónap után egyszerűen elegem lett. Állandóan pusztult, szatyor lóvé elment csak az életben tartására. Meg az egész nem jó: particionálni, formattálni, kitömöríteni, installálni, átnevezni, rendezgetni, és még sok gyökérség, mit tenni kell vele. Unalmas idegtépő, pénztemető és húgy az egész PC. Rájöttem, én született konzolos vagyok. El is adtam ezt a rakás szart és ráhajtok egy PS2-re. Szerintem elég király és a progik is állatnak ígérkeznek. Nemrégiben elvesztettem a barátnőmet. Teljesen kibuktam, fogytam 6 kilót egy hét alatt, ráadásul a PC is éppen ********. Aztán egy délelőtt vetem egy konzolt, örültem mert a címlapon az UT virított, amit imádtam PC-n. Beraktam a hifibe a November Raint, kezembe vettem az univerzum legeslegeslegeslegkirályabb kiadványát (a Konzolt) és csak úgy faltam a betűket. Imádom ezt a légkört, a hangnemet, a teszteket, a csevi tényleg egy kicsit le van pukkanva, de majd lesz jobb is. Kérdések:

1. A Q3 Revolution és az UT PS2-re mikor jön meg hozzátok tesztre?

■ **Q3 most, UT a következőben**

2. PS2-re a winchi készül, vagy a modemről is, erről is mondjak le?

■ **Mindkettő készül.**

3. Kb. mikor jön a GT3? Ez a világbajnok.

■ **Már itt van az amerikai verzió, európai csak nyár végén.**

4. A Wild Wild racing bejön nektek, vagy szar?

■ **Olvasd el a tesztet róla.**

5. Stábfotó kéne, mikor lesz? Hát ennyi volna visszatérő levelem, remélem megér egy kis helyet a cseviben. Üdvözlettel egy új és régi rajongó: szabó Ádám Orosháza UI: Mekkora gyökér ez a "gémván". Először leokádják a The Bouncert, majd közzé teszik, hogy ez az eddigi legszebb progi DC-n. Hát ilyet? Csákány!

Nem akarunk stábfotót. Gémván valóban sucks!

Szevasz, Martin! Úgy szeretem leírni ezt a mondatot, bár az utóbbi időben egyre ritkábban teszem. De a legutóbbi számotok után megint úgy éreztem, hogy az írógépem után kell nyúlnom. Még nem olvastam végig az összes cikketeket, de már van pár gondolat a fejemben, amit meg szeretnék osztani Veled. Amikor először végiglapoztam az újságot, hogy felmérjem a terepet, kicsit csalódott voltam. Lego-s játék, Army Men-es játék, Digimon-os játék... Persze nem Ti tehettek a szegényes kínálatról, hanem a kiadók. Nagyon megörültem, amikor megláttam a Macross címet szép nagy betűkkel a papírra nyomva, aztán lejjebb néztem, és eléggé lelohadt a lelkesedésem... Ami viszont a legjobban bánt, hogy megint nem teszteltél egyetlen játékot sem. Én nem hibáztatlak érte, megértelek, biztos nagyon várod már az E3-at is (hát még én a beszámolódat), viszont Te vagy a kedvenc íróm, és már régóta nem láttam Tőled egy tesztet sem. Az az igazság, hogy az előző számotokról lemaradtam, (azonnal be fogom pótolni) és most látom, hogy új arc került hozzátok. Az első benyomásom az volt, hogy biztosan kezdő a srác, de kellemesen csalódtam, és az első fél oldal után már meg sem fordult a fejemben ez a tény. A lényeg, hogy nagyon felszabadultan ír, sőt laza, de a stílusa erősen emlékeztet a Tiétekre. Ez viszont már egyáltalán nem baj, nem véletlenül fogytok ilyen jól. Tulajdonképpen azért is írok most Neked, mert szerelmi bánatom van, és addig sem gondolok rá, amíg ezeket a sorokat bepötyögöm. Sajnos mostanában tényleg elég gyengécske levelek érkeznek hozzátok, de Te adod a régi formádat. (Ahogy lehet.) Régebben nekem is minden vágyam volt, hogy bekerüljek a Csevegőbe, aztán rájöttem, hogy semmi olyat nem írok, amiért ott lenne a helye. Már nem is akarok bekerülni, ilyen irkálmányok közé. Végre eszembe jutott egy értelmes téma. Ugye elolvastad a Veres Miki bevezetőjét a GTA2 cikkben? Én teljesen egyetértek vele, szerintem sok ember mondanivalóját fogalmazta meg. (nem is tudtam, hogy nézte a Dragonball-t. Ez a srác tud valamit.) A beérkező levelek alapján azt vettem észre, hogy tényleg elég sok korlátolt személy körmöl neked. Ez szomorú. Szerinted is jól sejtem, hogy már csak nagyon kevesen vesznek eredeti játékokat? Egyébként én is közéjük tartozom, ezért sokan eléggé furcsán néznek rám. Nemrég megismertem egy lányt, akihez felmentem (játszani). Rengeteg cédéje van, de csupán egy eredeti. Róla tudni kell, hogy egyrészt ő a bánatom okozója, másrészt kegyetlen nagy játékos. Lenyomott Tekkenben, brühöhöhö... de azér' még én vagyok a jobb. Fejből nyomja a Nina töréseit a kis szilikonbébi. Ezelőtt még nem is láttam NTSC-s tekken 3-at. Állati gyors és tiszta kriksz-kraksz. Már az első dolgom is az volt, hogy megnézzem az Anna megnyerését. A pal verzió nem ki van cenzúrázva, hanem teljesen át van alakítva. Amikor megvettem a játékot, az volt a titkos vágyam, hogy egyszer majd Veled játszhassak, aztán az egyik számban (sőt, többen is) láttam, hogy ez másoknak is az eszébe jutott. De ennyire tirpák bandát! Nemhogy kérnének, fennhéjaznak! Addig nagy a pofájuk, amíg valaki jól seggre nem ejti őket. Bevallom, a vágyam még mindig él, nagyon szeretnék egyszer Veled játszani, úgyhogy kérlek, válaszolj! Kapás Gábor, Budapest

Gyere be egyszer a szerkesztőségbe, játszhatunk egyet. Csalódni fogsz, béna állat vagyok. Te, most kapcsolok, te már voltál nálunk, nem? Egy jó tanács: legközelebb ha felmész a kislányhoz, Tekkenezzetek "csókokban". Aki nyer, smárol. Akármi történik, te jársz majd jól!

Tisztel 576Konzol Team! (A fenti megszólítás azért van, mert nem tudom, hogy ki fogja a levelemet elolvasni.) Először is elnézéseteket kérem az ékezetek hiányáért, de Dreamcast-on írom ezt a levelet, ott pedig nincsenek ékezetek.

Szenvedtem is vele eleget, mire felraktam őket!

Magamról csak annyit, hogy 23 eves vagyok. Kb. 9 éve foglalkozom játékprogramokkal. Gépeim sorrendben a következők voltak: C64, Amiga 500+, Snes, Amiga 600 majd egy Playstation. Idén januártól pedig egy Dreamcast "boldogtalan" tulajdonosa vagyok. Azt hiszem, hogy ebből a felsorolásból is latszik, hogy nem vagyok "márkahű". Nem ragaszkodok elvakultan egy géphez csak azért, mert nekem az van. Azt vallom, hogy ezeket a gépeket azért alkottak meg, hogy tulajdonosuk jól szórakozzon velük. Ha ő boldog a gépével, akkor nem kell leszólni azert, mert nekem a legjobb, legdrágább van meg, amit ő nem tud megfizetni... Bocs ezért a sok felesleges mondatért, tudom, hogy kevés időtok van, de ezek kikívánkoztak belőlem. Amiért tollat ragadtam (értsd: irányítót), az Martin gyászjelentése volt a Dreamcast-rol. Újságotokat meg a Kbyte-os első számtól olvasom kisebb megszakításokkal. A Konzol minden száma megvan. Számomra tehát mar hosszú ideje ti vagytok a mérce. A leírásaitokban, az értékelésetekben tökéletesen megbízom. Bár mar hozzáférek az Internethez, mégis ti vagytok azok, akikre hallgatok egy program kiválasztásakor. Azt hiszem, hogy ezzel nem vagyok egyedül! Ez bizony nagy felelősség számotokra. A Martin gyászjelentésekor viszont elbizonytalanodtam. Temetni a Dreamcast-et?! Most, amikor jobbnál-jobb programok jönnek? Ugyan mar! Azóta eltelt három hónap és ki kell jelentenem, hogy Martinnak megint igaza volt! A nagy programok sorra csúsznak vagy meg sem jelennek! Nem lesz DC-s Agartha, Black&White, Farnation, System Shock 2, Age of Empires 2. Késik a Half Life, a Heroes 3 és a Soldier of Fortune; bizonytalan a Commandos 2 és az Evil Twin megjelenése! Csak a Sega játékai jelennek meg biztosan, az pedig édes kevés! Jövő év elejére mar a Sega sem jelentett meg programot, így a Dreamcast haláltusája meg fel évig tart, aztán szevasz! Kar érte! Mihez fognak kezdeni a DC-s tulajok? Nem tudom. Egy ismerős bánatában visszatért a PS-hez! Vissza a pixel- és kockahegyekhez! Na, ne! Kézenfekvő megoldásnak tűnik a PS2.Viszont most meg drága és sok mindent kihagytak belőle! Nincs winchester, nincs modem! Ezt mind külön kell majd megvenni, együtt lesz legalább 50e Ft! Azt hiszem, hogy én kivárom az Xbox megjelenését, akkor majd kiderül, melyiket érdemesebb választani. A GameCube nem érdekel. Ismerve a Nintendo "remek" üzletpolitikáját, ezt is tönkrevágják majd, mint a 64-et.Szerintem csak a Mario es Pokemon őrültek fogjak megvenni! Köszönöm türelmeteket! Bocsássatok meg, hogy 10 év alatt először nem hittem nektek! A Martinnak tehát megint igaza volt. Szerintem ennek ő most nem örül! Benyó László (Budapest)

Remélem mindenki elhiszi majd, hogy ezt a levelet nem én írtam magamnak. Először ezt akartam a "hónap levelének", de rögtön az lett volna, hogy "megint egy nyalós" vitte el a kitüntető címet. Mindegy Laci, kösz az elismerést – bár tényleg nem örülök, hogy igazam lett!

Na most lapozzatok gyorsan a 48. oldalra, és nyerjétek meg a cuccokat, amiket egészen Amerikából cipeltünk idáig – NEKTEK!

Martin

NYEREMÉNYJÁTÉK



GameCube Játék

Melyik cég neve fémjelzi a GameCube-ot?

Nyeremény: 2db szivacs GameCube

Beküldési határidő:
2001 Szeptember 1
A megfejtéseket a következő címre várjuk:
1389 Budapest, Pf.: 132

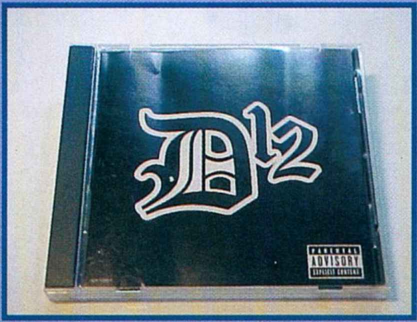


Eminem Játék

Milyen zenét játszik Eminem?

Nyeremény: 1db D12 (Eminem produkció) audio CD

Beküldési határidő:
2001 Szeptember 1
A megfejtéseket a következő címre várjuk:
1389 Budapest, Pf.: 132





BANDAI Játék

Mondj egy Playstation-re készült BANDAI játékot.

Nyeremény: 2db GUNDAM robot + kontroller-kulcstartó szett.

Beküldési határidő:
2001 Szeptember 1
A megfejtéseket a következő címre várjuk:
1389 Budapest, Pf.: 132

Tomb Raider Játék

Ki a Tomb Raider mozifilm főszereplője?

Nyeremény: 4db limitált példányban gyártott fém Lara Croft szobor

Beküldési határidő:
2001 Szeptember 1
A megfejtéseket a következő címre várjuk:
1389 Budapest, Pf.: 132



GameBoy Advance Játék

Mondj két GBA játékcímet.

Nyeremény:
2db GBA tartó táska

Beküldési határidő:
2001 Szeptember 1
A megfejtéseket a következő címre várjuk:
1389 Budapest, Pf.: 132



E3-csecsebecse Játék

Hol rendezték az idei E3 kiállítást?



Nyeremény:
Tomb Raider Movie jelvények,
Crash kulcstartók,
Ubi Soft karkötők

Beküldési határidő:
2001 Szeptember 1
A megfejtéseket a következő címre várjuk:
1389 Budapest, Pf.: 132



Manga Játék

Mit jelent a "manga" szó?

Nyeremény:
2db Manga plüss baba

Beküldési határidő:
2001 Szeptember 1
A megfejtéseket a következő címre várjuk:
1389 Budapest, Pf.: 132

576 KONZOL · A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft
1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..

Cím:..

E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!








West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

PC CD ROM · SEGA™ · PlayStation · Dreamcast™ · NINTENDO64 · COLOR GAME BOY · AKCIÓFIGURÁK

ÚJ NAGYKER NYÍLT!




Új címünk
Budapest XIII.
Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196

Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám alatti boltunk megszűnt!




WWW.576.HU

ISSN 1417-9296